ときめきメモリアル＆最新RPG大特集

1995年12月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第7号通巻7号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.11

1995 12月号

定価490YEN



PSでもいよいよ盛り上がってきた!

Go!Go! RPG大特集

ビヨンド・ザ・ビヨンド
藤丸地獄変
第4次スーパーロボット大戦S
幻想水滸伝／キリーク・ザ・ブラッド2

特報

Jupiter(仮)
ベルデセルバ戦記
プリンセスメーカー3
ルパン三世
ポリスノーツ

徹底攻略

豪血寺一族2
出たなツインビーヤッホー!
ナムコミュージアムVol.1
負けるな!魔剣道2／卒業Ⅱ／NIGHT HEAD

エンジェルグラフィティ
アドヴァンストV.G.
闘神伝2
ストリートファイターZERO
天地無用!
ノエル

祝♥発売 総力特集!

ときめきメモリアル

数千年の灯 VOL.1

貴方がこの島に流れ着くと、先ずこの灯台が見えるだろう。
灯台は数千年もの遥か昔に「風の王」と呼ばれた大陸の支配者「ハーバインⅢ世」によって造られたと伝わっている。

ハーバインⅢ世は貴方の居るこのメラナット島に己れの城を築こうと考え、炎の魔力を持つ魔術師「ツェデック」、全てを知る占い師「メリル」と多くの人夫、兵を連れ島に渡ったのである。

この島に城を築く為には、多くの資材を大陸から運ぶ必要があった。しかし、貴方も感ずるように昼夜を問わず暗に包まれた当時の島には標となるものが何も無い。つまり、大陸からの舟が無事に島に着く為には灯台が必要不可欠だったのである。

西海岸に灯台が建設されると、ハーバインⅢ世はツェデックに命じて灯台に永遠の炎を灯させた。資材を運ぶ王の舟は順調に大陸から島に着き、築城の準備は整った。

城の建設が始ると、ツェデックはある野心を抱き始めたと言われている。彼は主人であるハーバインⅢ世を亡き者とし、彼に代って王に成ろうと企て始めた。ツェデックは島の奥に「火の魔宮」を造り、中に彼の力の象徴でもある"火のクリスタル"と彼の剣"フレイムソード"を隠匿した。

しかし、ツェデックの野望も島の魔物の襲来によって、城と共に無に帰してしまったようである。

貴方の目前に見える灯台の炎は、ハーバインⅢ世とツェデックが滅んでからも絶える事なく今でもヴェルド海を照し続けている。



Flame sword





Fire crystal

ハーバインⅢ世と共に島渡したもう一人の占い師「メリル」は、すぐに王の築城に反対意見し、魔物の多い洞穴の奥に追放されてしまった。その後の生死は定かではないが、数千年を経た今もこの島の何処かに現れるとダークエルフの商人達から聞く事がある。何故、数千年を経た今も彼女はここに現れるのか、彼女は不死なのか、その事はまた後ほど述べるとしよう。

フロムソフトウェアFAXステーション開設

KING'S FIELD1、2の攻略ヒントや、次回作情報など
FAXで受け取る事が出来ます。

—FAX情報BOXアクセス方法—

1. FAXで03-3258-0753にダイヤルしてください。
2. FAXステーションの案内が始まります。
3. BOXナンバーを聞いてきますので〈2001〉とプッシュしてください。
4. 案内後の発信音のあとFAXのスタートボタンを押してください。
5. 自動的に情報が流れてきます。

1995.10.2より開設



キングス フィールド・2

ヴァーダイトの象徴である魔導器が城から盗み出された。時を同じく、北の海に浮ぶメラナット島に不穏な動きがあった。隣国のアレフは友人の力になるべく島の調査に向った。

'95.7.21発売中 価格6,300円(税別)

株式会社 フロム・ソフトウェア
FROM SOFTWARE
ユーザー・サポート TEL.03-3320-6031(月〜金/PM1:00〜PM5:00)

T1006391120494

電撃PlayStation 1995 12月号
1995年12月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第7号通巻7号 発行人/染谷恵司 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130/営業
定価490円(本体価格476円)
発売:主婦の友社

雑誌 06391-12

電撃PlayStation 1995 12月号 ときめきメモリアル総力特集／ビヨンド・ザ・ビヨンド／藤丸地獄変 発行：メディアワークス

ときめきメモリアル＆最新RPG大特集

1995年12月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第7号通巻7号

電撃PlayStation

Vol.11

プレイステーション

1995 12月号

定価490YEN



PSでもいよいよ盛り上がってきた!

Go!Go! RPG大特集

ビヨンド・ザ・ビヨンド
藤丸地獄変
第4次スーパーロボット大戦S
幻想水滸伝／キリーク・ザ・ブラッド2

特報

Jupiter(仮)
ベルデセルバ戦記
プリンセスメーカー3
ルパン三世
ポリスノーツ

徹底攻略

豪血寺一族2
出たなツインビーヤッホー!
ナムコミュージアムVol.1
負けるな!魔剣道2／卒業Ⅱ／NIGHT HEAD

祝♥発売 総力特集!

ときめきメモリアル

エンジェルグラフィティ
アドヴァンストV.G.
闘神伝2
ストリートファイターZERO
天地無用!
ノエル

PlayStation™

vol.8 PLAY! PlayStation™

林さん、今回は特別ゲストが来てるんですよ。
「ビヨビヨ」の高橋さん。
・・・誰が呼んだんですか。
いや、RPG特集だから。
私は机の下に隠れていますから、あと、進行おまかせします。
高橋です。プロデューサー兼ディレクター兼シナリオライター、
あ、サブスクリプト？兼お茶くみもやったりして、昔は自分で
プログラムもしてましたよ当然ですよねでもスタッフロールで
はプロデューサーとディレクターの高橋です。「ビヨビヨ」につ
いて聞きたいんですか？あまり話すことないけどねえまず
11/3発売なんですけどこれは知ってますよねよく聞かれるんで
すよ大丈夫ですかって冗談じゃないこれは絶対守りますよい
ままでボクはひとつも発売日遅らしたことないのねだからっ
て内容がいい加減なんてことないですよだいたいボクの
CD-ROMのノウハウは昨日や一昨日のものじゃないんだか

今月のテーマ
いくぜ！ビヨビヨ



RPG戦争？
むずかしいこと、わしら、
わからへん。

らあぁ、「ビヨビヨ」の話？そうねそもそも武器が買えて成長できりゃRPGって思ってんのはおかしいでしょボクのつくったRPGやってくれよってボクはもういつも言ってんですよ出発点がRPGだしやっぱりトータルクオリティっていうかどれ一つ欠けてもRPGじゃないよっていうか盲導犬タイプはいやでしょつくり手が楽しんじゃいけないよねユーザーが楽しまない

とユーザーがもちろんつくり手が楽しむのもある線までは大事だけどねそれはねそれにしても子供向けだからって言い訳しちゃいけないよね子供は子供なりに楽しめて大人には深い味わいがあるみたいなそういうのをつくんなきゃ「ビヨビヨ」はイベントを派手にしてあってその連続ですよれーんぞくそれ

だけ見てても楽しめるのそれでいて全部のイベントがちゃんと後々の伏線になっているっていうか全て論理的にクリアーされてないとダメでしょうたとえばサムソンの呪いを解かなきゃいけないんだけど最初のあたりでマリオンの国の母娘がちゃんとヒント言ってたりしてこれ何気ない言い方だからふつう気にせずに通り過ぎちゃうんだけどこれ以上話すと攻略本の人に怒られちゃうなあはっはっはでもひさしぶりにメモを取るゲームができたって言うか影響力持ちたいよね影響力これ大事なんだなそうそうなんとアニーはベルーシの妹なのにアニー。

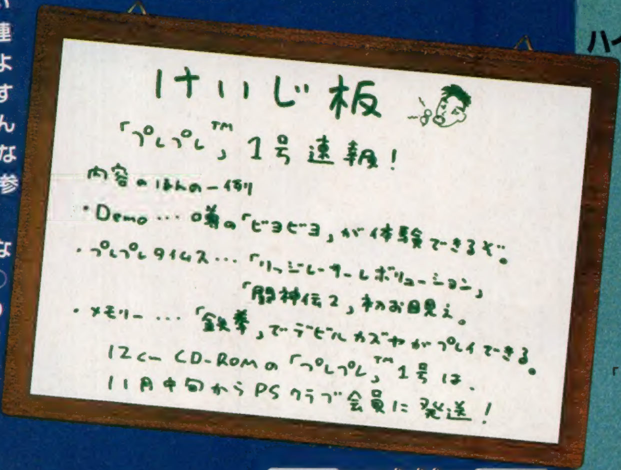
……………………………………………

ここは笑うところなんですけど

・・・ははは・・・いや、いろいろおもしろい話が聞けました。

紙面のスペースもアレなんで、今日はありがとうございました。

いえいえ、こちらこそありがとうございました。いやボクはねえ、昔SLGとRPGを融合したりしていつも新しいことやりたいんですけど今度は格闘ゲームとRPGを融合してみたいなというわけで動のユーザーと静のユーザーを両方取り込むって言うか「○○○○なんてもう遅れてるじゃん」って絶対ユーザーは思いますよ新しいだけじゃダメですけど楽しみ方が新しいのだからポリゴンなんだっていうか昔のRPGは戦闘シーンがおもしろかったんだけどそれを思いださせたいだから連打システムなんですよ連打システムこれですこれボーと見てるんじゃ努力がむくわれなくて積極的に戦闘に参加するみたいなたしかに「○○○○」はつくりこんだ良さがありますがボクは荒削りなパ



全てのゲームは、ここに集まる。
プレイステーション



SCPH-3000
新発売 標準価格 29,800円(税別)

今月のタコゲー

Good Graphics & Natural Sound



新日本プロレスリング 闘魂烈伝
プロレス
標準価格5,800円
絶賛発売中
©NJPW ©TOMY



戦国サイバー 藤丸地獄変
シミュレーションRPG
標準価格5,800円
絶賛発売中
©1995 Sony Computer Entertainment Inc.



豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説
対戦格闘
標準価格5,800円
絶賛発売中
©ATLUS 1993, 1994, ALL RIGHTS RESERVED.



KING OF BOWLING
スポーツ
標準価格5,800円
絶賛発売中
©1995 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.LTD.



ハイパーフォーメーションサッカー
スポーツ
標準価格5,800円
絶賛発売中
©HUMAN 1995



The鬼退治 ―目指せ！二代目桃太郎―
ボードゲーム
標準価格5,800円
絶賛発売中
©1995 NIPPON ICHI SOFTWARE Inc.
©1995 PRISM Ltd.



「ブラックディスク」のシブイ奴。
プレイステーションソフト。



ウィザードリィVII ―ガーディアの宝珠―
RPG
標準価格5,800円
絶賛発売中
Copyright © 1992, 1994, 1995 by D. W. Bradley and Sir-tech Software, Inc. All logos, printed graphic designs and printed materials Copyright ©1992, 1994, 1995 by Sir-tech Software, Inc. All rights reserved. WIZARDRY is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc. All rights reserved.

☞ タコゲーとは、指にタコができるほど、ハマるゲームのことなり。

ソフトの価格及び発売日は、予告なく変更となる場合があります。ご了承下さい。

PlayStation CLUB
プレイステーション・クラブに関するお問い合わせは、
03-3266-7830
(9:30〜17:30、土・日・祝日は休業)
もしくは、プレイステーション販売店に置いてあるチラシをご覧ください。



会員証だぜ！

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT


ARTDINK
本格派思考バトルシミュレーション、ここに登場。
鋼鉄の遺伝子、胎動す。
Carnage Heart
カルネージハート
Name:Over Hill Engine
Material:Super alloy
Estimated durability:5 to 10 years
Purpose:Demolition and annihilation
12月発売予定
標準価格6,800円(税抜)



〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9356 株式会社アートディンク


PlayStation
WELCOME TO THE XTAL TOWER.
I'M XTAL. YOU MUST NOW DEFEAT ALL EIGHT UNITS IN ORDER TO GET ACCESS TO ME. I'LL BE WATCHING AND WAITING FOR YOU. GOOD LUCK!
ZERO DIVIDE
多数のアクセス&レスポンスに感謝
更なる進化に向けてシステム高速化計画進行中!!
ゼロ・ディバイド
好評発売中¥5,800(税別)
SLPS-00083
彼の名はXTAL(イクストル)。一度きりのアクセスチャンスに全てを賭けて倒せ!
彼の名はNECO(ネコ)。ふざけきったコイツの態度を甘く見ると痛い目に遭う!!
ZOOM
株式会社 ズーム
〒064 札幌市中央区北1条西20-1-27
DEVEX120 6F TEL.011-613-0191
©1995 ZOOM
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


PlayStation
かつてない歴史シミュレーションRPG登場
いつもの君なら、たどりつけない。
飯島健男が贈る、プレイステーションソフト第一弾！
戦国サイバー
ふじまるじごくへん
藤丸地獄変
FUJIMARU
からくり、忍術、かくれ里モードなど、数々の斬新なシステムを採用。
史上最強の超エリート忍者軍団を育て上げ、戦国の世の覇者となれ！
●戦略シミュレーションと育成シミュレーションの2つの要素を合わせ持つ斬新なゲームシステム。
●緻密なジオラマのかくれ里で、忍者の修業・アイテムの開発など、さまざまな戦力アップが可能。
●プレイステーションの機能をフル活用！3Dポリゴンとアニメーションによる超美級の戦闘シーン。
好評発売中
SCPS10011
標準価格¥5,800(税抜)
ゲームに登場する忍者達の詳細を網羅した「忍者大全」付き。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
商品のお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL03-3475-7444
©1995 Sony Computer Entertainment Inc./ゲーム制作：パンドラボックス
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT





第1弾▶巨大マリーン＆ブラックバスを攻める。

第2弾、第3弾▶世界のビッグポイントを舞台にして、続々とゲーム化が進行中。

トローリングで豪快に巨大カジキをヒットするか、ルアーで巧妙にブラックバスを攻めるか。実写映像とポリゴンCGの超立体的なシミュレーションによって、人気の二大フィッシングの魅力を余すことなく再現。松方弘樹の監修で、本物のフィッシングワールドをほしいままに体験できる。華麗なるビッグファイトが、いまプレイステーションでダイナミックにデビューする。

1996年1月発売予定・予価6,500円(税別)

BPSプレイステーション™版ソフト
超ラインナップ。

ドリフトキング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル

土屋圭市&坂東正明監修の不朽の名作「首都高バトル」が、ついにプレイステーション版として登場。レーサー土屋圭市のドリフトテクニックもますます絶好調。パワーアップした驚異の首都高バトル、間もなく発進。

1996年2月発売予定　価格未定

JTCC(仮称) 全日本ツーリングカー選手権

JTCC、全日本ツーリングカー選手権の興奮が、いよいよプレイステーションで再現される。JTCCにおける車、レーサー、チーム、コースのどれもが実名で登場。オフィシャルのルール採用で、まさに本物のレースが体験できる。

1996年3月発売予定　価格未定

信長疾風記 〜煌(こう)〜

シミュレーション、そしてRPG。その両方を融合させて、戦闘シーンにはポリゴンを使用し、かつてない臨場感を再現。逸話や史実、さらには信長の人柄に迫りつつ、信長の歩んで来た道を突き進む。キミの知能は決して退屈しない。

1996年3月発売予定　価格未定

BPS 株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC.
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビル TEL.045-475-3711

電撃PlayStation プレイステーション

12月号

CONTENTS

電撃PS 新作ソフト・スケジュール

（赤字のタイトルは初登場のものです。価格はすべて税込み表示です）

ジャンルの表記

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション
PZG	パズル	RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
STG	シューティング	DC	デジタルコミック	RCG	レース
A・RPG	アクションロールプレイング	A・PZG	アクションパズル	ETC	その他

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
1	11月3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	¥5,800	SLG	195
2	11月3日	ビヨンド・ザ・ビヨンド〜遥かなるカナーンへ〜	SCE	¥5,800	RPG	70
3	11月10日	パーフェクト ゴルフ	セタ	¥7,900	SPG	
4	11月10日	負けるな！魔剣道2	データム・ポリスター	¥5,800	対戦ACT	126
5	11月17日	戦略将棋 至高の定跡	EAV	¥6,800	TBL	
6	11月17日	NIGHTHEAD〜ザ・ラビリンス〜	フジテレビジョン	¥5,800(予定)	AVG	130
7	11月22日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	¥5,800	AVG	
8	11月22日	AI将棋	ソフトバンク	¥6,800	TBL	
9	11月22日	A.IV. EVOLUTION GLOBAL	アートディンク	¥6,800	SLG	
10	11月22日	オフ・ワールド・インターセプター	BMGビクター	¥5,800	STG	
11	11月22日予定	STRIKER〜ワールドカッププレミアムステージ〜	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥6,800	SPG	
12	11月22日	「占都物語」その I	東北新社、三修社	¥5,800	ETC	
13	11月22日	通天閣 TWO−TENKAKU	SME	¥5,800	STG	38
14	11月22日	ナムコミュージアムVOL.1	ナムコ	¥5,800	ETC	122
15	11月22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	¥6,800	AVG	193
16	11月22日	ミラクルワールド	ウィザード	¥5,800	PZG	191
17	11月下旬予定	将棋 女流名人位戦	セタ	¥8,500	TBL	
18	11月下旬予定	必殺パチンコステーション	サンソフト	¥6,800	ETC	
19	11月予定	サラブレッドブリーダーII PLUS	ヘクト	¥6,200	SLG	
20	11月予定	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	¥5,800	ETC	
21	11月予定	ストリートファイターII ムービー	カプコン	¥6,800	ETC	
22	11月予定	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	¥5,800	SPG	
23	秋予定	ヴァンパイア 〜ザ ナイト ウォリアーズ〜	カプコン	¥5,800	対戦ACT	
24	12月1日予定	オセロワールドII 夢と未知への挑戦	ツクダオリジナル	¥5,800(予定)	PZG	
25	12月1日	Dの食卓〜コンプリートグラフィックス〜	アクレイムジャパン	¥8,800	AVG	34
26	12月1日	Break Thru！(ブレイクスルー)	翔泳社	¥5,300	PZG	199
27	12月1日予定	REVERTHION	テクノソフト	価格未定	ACT・STG	
28	12月3日予定	幻想水滸伝	コナミ	¥6,800	RPG	90
29	12月3日	リッジレーサー レボリューション	ナムコ	価格未定	RCG	40
30	12月8日予定	スノーマン	キャリーコミュニケーションズ	¥5,800	未定	
31	12月8日予定	メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!	ファミリーソフト	¥5,800	AVG	194
32	12月15日予定	クラシックロード	ビクターエンタテインメント	¥5,800	ETC	
33	12月15日予定	STAHLFEDER〜鉄甲飛空団〜	サントス	¥5,800	STG	
34	12月22日予定	キリーク・ザ・ブラッド2	SME	¥5,800(予定)	STG・ADV	92
35	12月22日予定	テーマパーク	EAV	¥5,800	SLG	
36	12月22日	フェーダ・リメイク!〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	やのまん	¥6,300(予定)	S・RPG	
37	12月29日	でろーんでろでろ	テクモ	¥5,800	A・PZG	
38	12月中旬予定	紙圓花	日本物産	¥5,800	TBL	
39	12月中旬予定	土器王紀	バンプレスト	¥5,800(予定)	AVG	62
40	12月下旬予定	NINKU−忍空−	トミー	¥5,800	対戦ACT	
41	12月下旬予定	PDウルトラマンインベーダー(仮)	バンダイ	価格未定	STG	
42	12月予定	アジャイル ウオーリア	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	
43	12月予定	アルナムの牙〜獣族十二神徒伝説〜	ライトスタッフ	¥3,980(予定)	AVG	42
44	12月予定	ウイニングポストEX	光栄	価格未定	SLG	
45	12月予定	うえるかむはうす	ガスト	¥5,800(予定)	ETC	
46	12月予定	エコエコアザラク	ポリグラム	¥5,800	ETC	
47	12月予定	カオス・コントロール	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	
48	12月予定	Carnage Heart(カルネージハート)	アートディンク	¥6,800	SLG	192
49	12月予定	CREATURE SHOCK	データイースト	¥6,800	STG	
50	12月予定	SIDEWINDER	アスミック	¥5,800	STG	
51	12月予定	世界地図の読み方'96	SCE	価格未定	ETC	
52	12月予定	ちびまる子ちゃん	タカラ	¥5,800	AVG	199
53	12月予定	超兄貴〜究極無敵銀河最強男〜	メサイヤ	¥5,800	STG	
54	12月予定	詰碁 四神の巻(仮)	バップ	価格未定	TBL	
55	12月予定	鉄道王'96〜いくぜ億万長者〜	アトラス	¥5,800(予定)	TBL	
56	12月予定	東京ダンジョン	角川書店	¥6,800(予定)	RPG	
57	12月予定	闘神伝2	タカラ	¥5,800	対戦ACT	26
58	12月予定	ニチブツアーケードクラシックス(仮)	日本物産	¥4,980	ETC	
59	12月予定	ファミスタ(仮)	ナムコ	価格未定	SPG	
60	12月予定	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!	日本クラリービジネス	¥7,500(予定)	SLG	
61	12月予定	厄[YAKU]〜友情談疑〜	アイティアファクトリー	¥5,800	?	
62	12月予定	ROBO・PIT	アルトロン	価格未定	対戦ACT	195
63	年末予定	クマのプー太郎 空はピンクだ!全員集合!!(それダメっす)	小学館プロダクション	¥5,800	TBL	
64	年末予定	スナッチャー	コナミ	¥5,800	AVG	

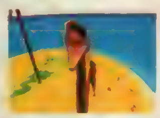
番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
65	年末予定	戦闘国家 エア・ランド・バトル	SCE	¥5,800(予定)	SLG	197
66	年末予定	ホーンドアウル	SCE	価格未定	STG	
67	年内予定	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	価格未定	SLG	
68	年内予定	ガンバード	アトラス	¥5,800	STG	36
69	年内予定	艇Love 9	ズーメックス	¥5,800	SPG	
70	年内予定	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	メディアリング	価格未定	ETC	
71	年内予定	タイブレーク	バディ	価格未定	SPG	
72	年内予定	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	価格未定	RPG	
73	年内予定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン	価格未定	AVG	
74	年内予定	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	SLG	
75	年内予定	パチンコ倶楽部	ISC	価格未定	ETC	
76	年内予定	P−us(ピアス) Virtual Girl Studio	アンティノスレコード	¥3,800	SLG	
77	年内予定	メルティランサー	ブレイズ	価格未定	SLG	
78	96年1月1日	ナムコマージャン スパローガーデン	ナムコ	¥5,800	TBL	197
79	96年1月12日予定	マジカルトロップ(仮)	データイースト	¥5,800(予定)		
80	96年1月21日予定	水滸演武	データイースト	¥5,800	対戦ACT	
81	96年1月26日予定	アドヴァンストV.G.	TGL	¥6,800	対戦ACT	180
82	96年1月下旬予定	あすか120%スペシャルBURNING Fest.(仮)	ファミリーソフト	¥5,800(予定)	対戦ACT	
83	96年1月予定	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	価格未定	SPG	
84	96年1月予定	キュイーン	メディアエンターテイメント	¥5,800(予定)	STG	
85	96年1月予定	クリルロシック	翔泳社	¥2,900	PZG	
86	96年1月予定	サイヘリア	インタープレイ	¥5,800	AVG	
87	96年1月予定	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	¥5,800(予定)	ETC	
88	96年1月予定	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	価格未定	AVG	
89	96年1月予定	ディスクワールド	メディアエンターテイメント・博報堂	¥5,800(予定)	AVG	
90	96年1月予定	デスマスク	バンタンインターナショナル電脳工場	¥7,800(予定)	AVG	
91	96年1月予定	Defcon 5	マルチソフト	¥5,800(予定)	RPG	
92	96年1月予定	ハイオクタン	EAV	¥5,800	RCG	
93	96年1月予定	ハイハークレイシークライマー(仮)	日本物産	¥5,800	ACT	
94	96年1月予定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5,800(予定)	SLG	
95	96年1月予定	松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	価格未定	SLG	199
96	96年1月予定	ライフスケイプ	メディアクエスト	価格未定	ETC	11
97	96年1月予定	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	価格未定	SPG	
98	96年2月予定	キング・オブ・スタリオン(仮)	日本物産	¥6,800	SLG	
99	96年2月予定	クロックワークス	徳間書店	¥5,800	ETC	
100	96年2月予定	サラブレッド達の栄冠	アイランドクリエイション	¥5,800(予定)	SLG	
101	96年2月予定	ZORK I(ゾーク I)	翔泳社	価格未定	AVG	
102	96年2月予定	PGAツアーゴルフ'96	EAV	¥6,800	SPG	
103	96年2月予定	ビューポイント	EAV	¥5,800	STG	
104	96年2月予定	フラット・ファクトリー(仮)	インタープレイ	¥6,800	A・STG	
105	96年2月予定	ベルデセルバ戦記〜翼の勲章〜	SCE	価格未定	S・RPG	14
106	96年2月予定	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	¥6,800	AVG	
107	冬予定	エンジェル グラフィティ〜あなたへのプロフィール〜	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	56
108	冬予定	怪獣戦記	プロデュース	価格未定	RPG	
109	冬予定	クーロンズ・ゲート−九竜風水傳−	SME	価格未定	AVG・RPG	
110	冬予定	ザ・ファイヤーメン2 ピート&ダニー	ヒューマン	¥5,800(予定)	ACT	
111	冬予定	実況チャンピオンレスラー	タイトー	¥5,800(予定)	SPG	
112	冬予定	ストリートファイターZERO	カプコン	価格未定	対戦ACT	186
113	冬予定	DX人生ゲーム	タカラ	¥5,800	TBL	
114	冬予定	レイ・トレーサー	タイトー	¥5,800(予定)	RCG	
115	96年3月予定	競艇伝説(仮)	日本物産	価格未定	SLG	
116	96年3月予定	刻命館	テクモ	¥6,800	SLG	
117	96年3月予定	The Tower(ザ・タワー)	オープンブック	価格未定	SLG	
118	96年3月予定	シェルショック	EAV	¥5,800	STG	
119	96年3月予定	セーラームーンSuperS	エンジェル	価格未定	対戦ACT	
120	96年3月予定	鉄拳2(仮)	ナムコ	価格未定	対戦ACT	
121	96年3月予定	デッドヒートロード(仮)	日本物産	¥5,800	RCG	
122	96年3月予定	Not Treasure Hunter	アクティアート	価格未定	AVG	
123	96年3月予定	パチパチサーガ	TEN研究所	価格未定	TBL	
124	96年3月予定	フィッシュ・アイズ(仮)	パック・イン・ビデオ	価格未定	SPG	
125	96年3月予定	マクロスDIGITAL MISSION VF-X(仮)	バンダイビジュアル	価格未定	STG	
126	96年5月予定	テンション(仮)	バップ	¥5,800(予定)	RPG	
127	96年年頭予定	ESPNエクストリーム・ゲーム(仮)	SCE	価格未定	ACT	25
128	96年年頭予定	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス	価格未定	SLG	60

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
129	96年年頭予定	WARHAWK(仮)	SCE	価格未定	ETC	25
130	96年年頭予定	3Dレミンクス(仮)	SCE	価格未定	A・PZG	24
131	96年年頭予定	Destruction Derby(デストラクション・ダービー)	SCE	価格未定	RCG	24
132	96年年頭予定	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	ゼネラルエンタテイメント	価格未定	ETC	
133	96年年頭予定	ポリスノーツ	コナミ	価格未定	AVG	18
134	96年春予定	アテナの家庭盤～ファミリーゲームス～(仮)	アテナ	¥5,800(予定)	ETC	
135	96年春予定	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	価格未定	RPG	
136	96年春予定	X-Com Enemy Unknown	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	SLG	
137	96年春予定	究極の倉庫番	伊藤忠	価格未定	PZG	
138	96年春予定	ケッPロホ	ユーメディア	¥5,800	STG	
139	96年春予定	SimCity2000(仮)	アートディンク	価格未定	SLG	
140	96年春予定	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻	SCE	価格未定	ACT	
141	96年春予定	SPACE 2109	プロファイア	価格未定	ETC	
142	96年春予定	すらいムしよう!(仮)	東北新社	価格未定	SLG	
143	96年春予定	卒業～クロスワールド～	ハーティロビン/ソフィックス	価格未定	AVG	197
144	96年春予定	それゆけ×ココロシー	ポリクラム	価格未定	ETC	
145	96年春予定	東京SHADOW	タイトー	価格未定	ETC	
146	96年春予定	Top Gun Fire at Will	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	ACT	
147	96年春予定	トランスポートタイクーン	伊藤忠	価格未定	SLG	
148	96年春予定	Noël(ノエル)	パイオニアLDC	価格未定	SLG	52
149	96年春予定	バーチャル飛龍の拳(仮)	カルチャーブレーン	価格未定	対戦ACT	
150	96年春予定	ハスルホフル2	タイトー	価格未定	A・PZG	
151	96年春予定	PAL [神犬伝説]	東北新社	価格未定	RPG	
152	96年春予定	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	価格未定	SLG	198
153	96年年内予定	アークザラッド2	SCE	価格未定	RPG	
154	96年年内予定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	価格未定	A・RPG	
155	96年年内予定	APACHE(アパッチ)(仮)	ガスト	価格未定	SLG	
156	96年年内予定	ウルフファング	エクシングエンタテイメント	価格未定	STG	
157	96年年内予定	火竜娘 高燎環編(女性版)	ガスト	価格未定	AVG	
158	96年年内予定	火竜娘 柳判官編(男性版)	ガスト	価格未定	AVG	
159	96年年内予定	GUILTY GEAR(仮)	アークシステムワークス	価格未定	対戦ACT	
160	96年年内予定	キング アンド クラウン(仮)	ネクサスインターラクト	価格未定	SLG	
161	96年年内予定	シーバスフィッシング	ビクターエンタテインメント	価格未定	SPG	
162	96年年内予定	C1 CIRCUIT	インベックス	価格未定	RCG	
163	96年年内予定	TURF HERO(仮)	テクモ	価格未定	SLG	
164	96年年内予定	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ	価格未定	RPG	
165	96年年内予定	天地無用!(仮)	エクシングエンタテイメント	価格未定	AVG	48
166	96年年内予定	プリンセスメーカー3	SCE	価格未定	SLG	32
167	96年年内予定	ブロキッズ	アテナ	¥5,800(予定)	ACT	
168	96年年内予定	ホームドクター(仮)	サクセス	価格未定	ETC	
169	96年年内予定	メール・プラーナ	ガスト	価格未定	SLG	
170	96年年内予定	MONSTER FARM(仮)	テクモ	価格未定	SLG	
171	96年年内予定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	AVG	
172	96年年内予定	RING of SIAS(リングオブサイアス)	アテナ	¥6,800(予定)	AVG	
173	96年年内予定	レイク マスター(仮)	ネクサスインターラクト	価格未定	SPG	
174	96年年内予定月予定	サクセスストーリー	アルトロン	価格未定	SLG	
175	96年年内予定月予定	トンズラ君	ソラン	価格未定	ACT	
176	未定	RPGツクール(仮)	アスキー	価格未定	ETC	
177	未定	アイドル雀士スーチーパイⅡ(仮)	ジャレコ	価格未定	TBL	
178	未定	ARENA(仮)	ソフトバンク	価格未定	RPG	
179	未定	囲碁PS(仮)	アスキー	価格未定	TBL	
180	未定	ウイングコマンダーⅢ	EAV	¥7,800	SLG	
181	未定	英語の達人 センター試験トライアル	SCE	価格未定	ETC	
182	未定	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	価格未定	ACT	
183	未定	エキスパート(仮)	日本物産	¥5,800	STG	
184	未定	XS(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	格闘SLG	
185	未定	Extreme Power(仮)	プロファイア	価格未定	STG	
186	未定	X-MEN	カプコン	価格未定	対戦ACT	
187	未定	NBAパワーダンカーズ	コナミ	価格未定	SPG	
188	未定	オーガリアン(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	RPG	
189	未定	CRW/カウンターレボリューションウォー	アクレイムジャパン	価格未定	SLG	
190	未定	ガボール・スクリーン	SCE	価格未定	未定	
191	未定	カラーズメニマ	アウトバック	価格未定	PZG	
192	未定	がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～	コナミ	価格未定	ACT	22
193	未定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	¥5,800(予定)	ETC	
194	未定	棋平	エス・ピー・エス	価格未定	TBL	
195	未定	キャプテン翼J(仮)	バンダイ	価格未定	SPG	
196	未定	ギャラクシアン3	ナムコ	価格未定	STG	
197	未定	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	サンソフト	¥5,800	対戦ACT	
198	未定	ケックス(仮)	BMGビクター	価格未定	ACT	
199	未定	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	価格未定	ACT・STG	
200	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	価格未定	未定	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
201	未定	三國志英傑伝	光栄	価格未定	S・RPG	
202	未定	The 11th Hour～The 7th GuestⅡ～	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	AVG	
203	未定	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	価格未定	AVG	
204	未定	Jupiter(仮)	GENKI	価格未定	STG	12
205	未定	ショックウエーブ アサルト	EAV	¥6,800	STG	
206	未定	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
207	未定	Super 3 0 1 S.Q.	日本物産	価格未定	SLG	
208	未定	スーパー忍者悟空(仮)	サントス	価格未定	ACT	
209	未定	Super Racer(仮)	PD	価格未定	RCG	
210	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	価格未定	ETC	
211	未定	スラムドラゴン	ジャレコ	価格未定	対戦ACT	
212	未定	3Dゴルフ(仮)	SCE	価格未定	SPG	
213	未定	3Dベースボール(仮)	BMGビクター	価格未定	SPG	
214	未定	ZXE-D(ゼクシード)	バンダイ	価格未定	対戦ACT	
215	未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	価格未定	SLG	
216	未定	太閤立志伝Ⅱ	光栄	価格未定	S・RPG	
217	未定	大地の子供達 ～マーセルヴァの杖～	マックスファイブ	価格未定	RPG	
218	未定	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	¥6,800(予定)	S・RPG	86
219	未定	TEAM 4 7 GOMAN	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	対戦ACT	
220	未定	チョロQ(仮)	タカラ	¥5,800	RCG	
221	未定	Dear Friends	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	SLG	
222	未定	DESCENT(ディセント)	ソフトバンク	価格未定	STG	
223	未定	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	カプコン	価格未定	ACT	199
224	未定	ドラえもん(仮)	エポック社	価格未定	ACT	
225	未定	トワイライトシンドローム	ヒューマン	¥5,800(予定)	AVG	
226	未定	ナムコミュージアムVOL.2	ナムコ	価格未定	ETC	
227	未定	バーチャルリモコン(ヘリポート1)	スリーディ	価格未定	ETC	
228	未定	HARD ROCK CAB	アスミック	価格未定	STG	
229	未定	バイオハザード	カプコン	価格未定	ETC	196
230	未定	ハイパー囲碁(仮)	アスク	価格未定	TBL	
231	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	価格未定	ACT	
232	未定	ハエ男のスターツアー(仮)	PD	価格未定	RCG	
233	未定	バトル オブ …?(仮)	バンプレスト	価格未定	SLG	
234	未定	パペット ズー ピロミィ	ヒューマン	価格未定	ETC	
235	未定	ウァルナホース(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
236	未定	ビクトリーショット(仮)	バップ	価格未定	SPG	
237	未定	ファンタステップ	ジャレコ	価格未定	AVG	
238	未定	フォーチュン・クエスト	メディアワークス	価格未定	SLG	
239	未定	ヴォルケンクラッツァー－審判の搭－	アスミック	価格未定	RPG	
240	未定	FLY(仮)	エム・ディー・ピー	価格未定	AVG	
241	未定	フローティングランナー	エクシングエンタテイメント	価格未定	ACT	199
242	未定	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	カルチャーブレーン	価格未定	TBL	
243	未定	放課後(仮)	BPS	価格未定	SLG	
244	未定	ポポロクロイス物語	SCE	¥6,000(予定)	RPG	
245	未定	マジックカーペット	EAV	価格未定	ACT	
246	未定	モトクロス(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
247	未定	ライブ・リミックス(仮)	プロファイア	価格未定	ETC	
248	未定	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社	価格未定	AVG	20
249	未定	Race Drivin' a GO!GO!	TWI	価格未定	RCG	
250	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	BMGビクター	価格未定	RPG	
251	未定	レッド・プラズム	SCE	価格未定	ACT	
252	未定	レボリューションX	アクレイムジャパン	価格未定	STG	
253	未定	ロードラッシュ	EAV	¥5,800	RCG	
254	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ	SCE	¥5,800	TBL	

ソフト情報最終便

今回の飛び込み情報は、新規参入のメディアクエストから96年1月発売予定の『ライフスケイプ』。94年4月からNHKテレビで放映された「生命 40億年はるかな旅」をもとにしたエデュテイメントソフト。ハイクオリティCGなどの実写映像を特別編集したムービー（合計時間44分）やたくさんのデータの詰まったHISTORYモード、などで知らず知らずのうちに40億年の地球の生命の歴史が学べてしまうのだ。

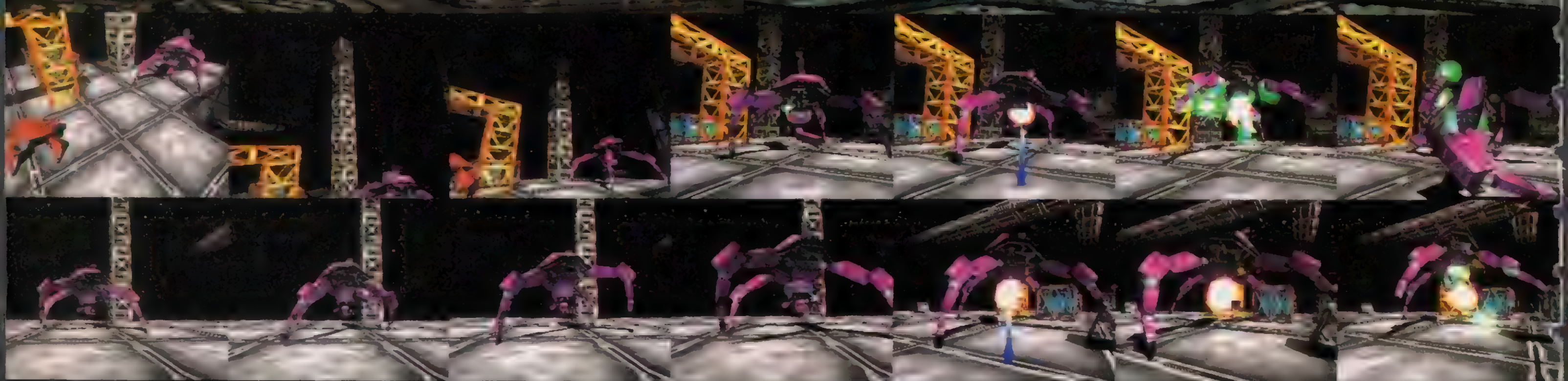


◀ポリゴンで作られた古代の生命体たちと遊びながら様々な実験を楽しむこともできる

超絶CG大乱舞

驚異のSFロボット3DSTG

◀登場▶



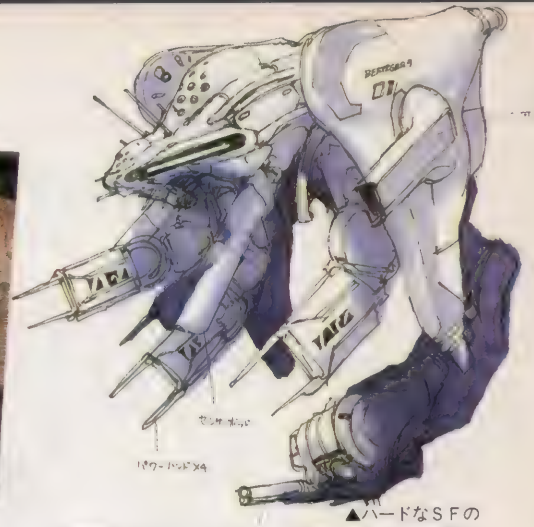


全てのPSファンのド胆を抜く、超期待の新作が緊急発表されたぞ。めまいを起こしそうな3D空間でバリバリと弾を撃ちまくる快感が、画面一杯に炸裂する。この衝撃的な興奮に、君の心臓は耐えられるかな!?

Jupiter(仮)







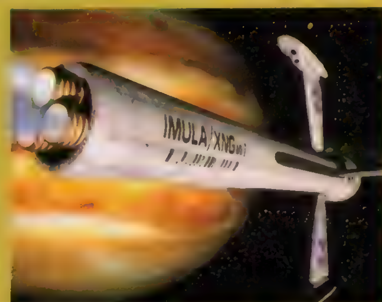
▲ハードなＳＦの世界観が伝わってくるイラストの数々。大宇宙に建造されたコロニー、今ここでヘビーな物語が始まろうとしている…。

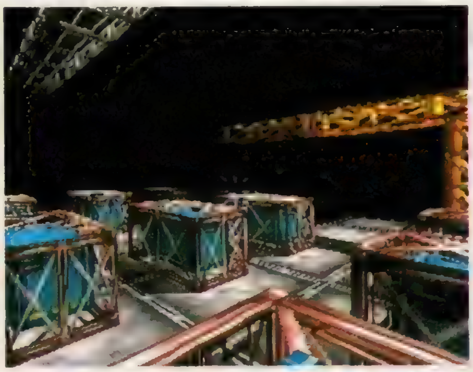
21世紀後半宇宙を奇病が襲う!

この『Ｊｕｐｉｔｅｒ(仮)』は、３Ｄフィールドに現れる敵を破壊するシューティングゲームだ。ポリゴンの能力を極限まで使った高低差のあるフィールドに加え、自機はジャンプもできるので、３Ｄ空間の広がりを存分に楽しめるゲームになりそう。敵の動きも凝っているので、緊張感いっぱいのバトルを体験できるはず。また、ミッションをクリアするたびに展開するサスペンスＳＦ調のストーリーも、プレイヤーを引きつけて放さないことだろう。腕によりをかけて作られるＣＧムービーにも、期待してほしい。

ストーリー

時は21世紀後半。一時期世界中に「悪への衝動が呼び起こされる謎の奇病」が流行する。その奇病が沈静化して間もなく、火星の資源採掘ステーション・ベルトロガー９で救難信号が発せられる。この施設で研究されていたことの全ては謎につつまれていたが…どうやら、奇病の原因と関係していたらしい。主人公サル一軍曹はその秘密を解明するために、今旅立つ。



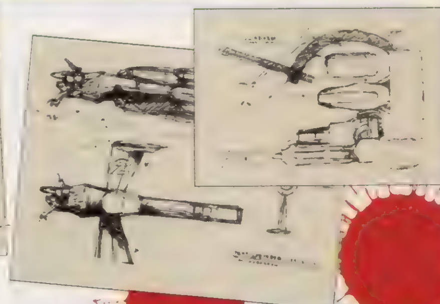


◀ジャンプをすると、視点がグィーンと変化する。引力さえ感じてしまいそうなこの展開は、一度味わうと病みつきになっちゃうぞ。



▶敵の動きにはＡＩなどが組み込まれている。そのため、敵はあたかも思考を持ったかのような動きを見せ、プレイヤーを飽きさせないのだ。

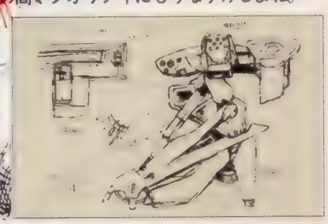






ハードな世界&デザイン

物語の原案は佐藤哲也氏が担当し、キャラ原画・イメージ画は、ガンダムのロボなどで高名な小林誠氏が手がけている。これだけの豪華キャストなら、この高いクオリティにもうなずけるよね。



GENKIとは?

「キリーク」シリーズを通して、ＰＳに秘められたポリゴンと動画の能力を世に知らしめたメーカー。これからは、自社ブランドでの活躍が期待されている。(右はＧＥＮＫＩのイメージキャラ、内山美紀ちゃんだ。)



Jupiter(仮)

●シャンル／3D・STG●メーカー／GENKI
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

無限の大空に展開
フライトシ



特報!!

ベルデセルバ戦記
～翼の勲章～

する興奮の大空中戦! ミュレータRPG登場!!



SCEから大空へのロマンを駆り立てる新感覚のRPGが登場するぞ!! 通常は見おろしの2D画面だけど、戦闘はフルポリゴンの3D空中戦という新機軸のゲーム。プレイヤーは飛空船の船長となり、惑星ベルデセルバを平和へと導いていくのだ。キャラクターデザインに出渕裕氏、メカデザインに石津泰志氏を迎えた、15分にも及ぶアニメムービーも期待度満点だぞ!!

キャラクターデザインは出渕裕氏!!



主人公 ミサキ

ベルデセルバに不時着後、一時はノイパスク軍に協力するのだが…。

惑星ベルデセルバをめぐる3つどもえの戦い!!

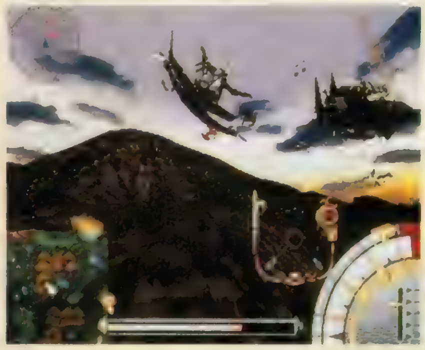
惑星ベルデセルバは、かつてパスクと名乗る異星人に占領されるが、パスクの勢力が衰退すると、パスクの残党ノイパスク、ベルデセルバ人のギダン王国、同じくムノギイ連邦の3国による戦争が勃発する。その戦乱のさなか、主人公ミサキがこの惑星に漂着するところからストーリーは始まる…。

ノイパスク
敵対（ノイパスク－ギダン王国）
敵対（ノイパスク－ムノギイ連邦）
ギダン王国
ムノギイ連邦
敵対（ギダン王国－ムノギイ連邦）

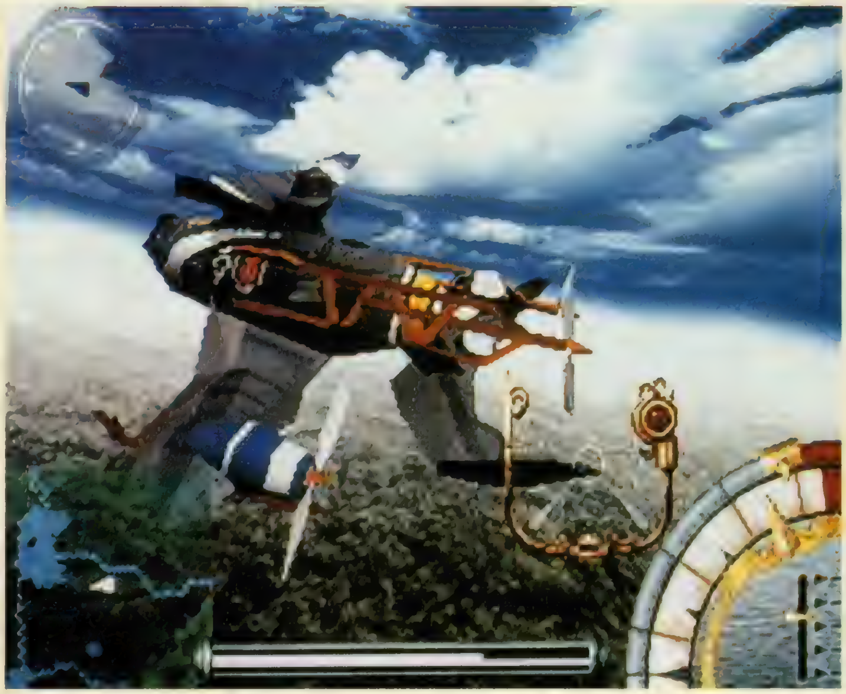
- ●オルダナスピ（中立）
- ●空賊（?）

戦闘シーンはフルポリゴンの

このゲームの戦闘は、フライトシミュレータ感覚の空中戦で行われる。戦闘フィールドの中でMAP、レーダーを駆使して敵を発見し、すべて破壊すればクリアだ。フルポリゴンによって描かれた地形、迫りくる敵機は迫力満点だぞ。そして特筆すべきは、その操作方法だ。画面には常に自機が表示され、照準とは別々の操作を行う。自機はL・Rボタンで旋回・上昇・下降し、敵を視界に入れるために飛行させ、照準は方向キーで操作し狙いを定めるのだ。この照準にはロックオン機能が装備されているので、STGが苦手な人も大丈夫だぞ。



◀独特の操作を行う戦闘だけど、飛空船の操縦と砲撃を2人で分担する2プレイモードも採用しているぞ。友達と2人で協力すれば、より熱い戦闘が楽しめるのだ。



CHARACTER FILE

カフィ



▲ベルデセルバの平和を願うノイパスク軍の中佐。ミサキに友好的。

シデル



▲ギダン王国の国王の息子。超自然的な能力を持っている。

独特の戦闘画面をチェック

レーダー
近距離レーダー。この範囲内に敵がいれば攻撃できる。もちろん自機（プレイヤー）の視界に敵が入らないと攻撃できない。旋回を駆使して、敵を追撃しよう。プレイヤーの腕の見せどころだぞ。

敵機
敵機は1機だけではない!! 複数の敵機を相手に戦わなければならない状況もあるぞ。

敵機のHPゲージ
ロックオンした敵のHPゲージ。上のバーは機体のHP。下のバーは機体の装甲を表している。



照準
敵を1度狙って攻撃すると、その敵が画面内にいる限り、常にロックオン状態になる。

MAP
戦闘フィールドのマップ。視界に入らない敵機は、マップを見ながら捜していこう。自機を中心に表示されるので、フィールド全体が表示されるわけではない。

速度計
自機のスピードメーター。加速・減速しながら、敵機を追撃するのだ。エアブレーキも可能だぞ。

自機
自機は旋回の方向や照準の位置によって、プレイヤーから見える角度が変化していくのだ。

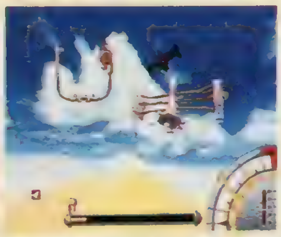
自機のHPゲージ
敵機のHPゲージと同様、上がHP、下が装甲を表示している。両方のゲージがなくなると、機体は沈没する。

息詰まる3D空中戦!!

飛空船の乗り換え

一般的なRPGの武器・防具の購入にあたるのが、この飛空船の乗り換え。戦闘で得られるお金を使って、ショップから購入するのだ(『エリア88』みたい)。また、ストーリーには必ず分岐があり、その展開次第で、あるときは軍の飛空船、またあるときは空賊の飛空船と乗り換えることができるのだ。

ガゼラント



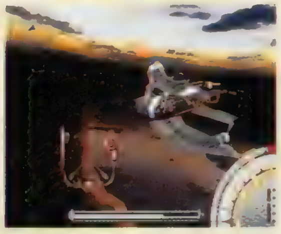
◀ギダン王国で開発された小型軽量の軍用船。動力には火力を使用する。

ヴァルガート



◀機動性・攻撃力ともにバランスのとれた機体。おもに空賊たちが使用している。

パルナートボック



◀ベルデセルバ全域で広く使用される汎用型飛空船。性能的にも平均的らしい。

多彩な戦闘フィールド

戦闘の舞台となるのは、ストーリー進行に合わせたさまざまなフィールドだ。PSならではのフルポリゴンによる3D機能を駆使したリアルな空間は必見の価値あり!! 草原や森林、そして砂漠地帯など多彩なフィールドが用意されているぞ。しかもストーリー上の戦闘に突入する時間で、夕刻や闇夜の中での戦いもあるのだ。主人公は世界中を旅することになるが、この他にもいろいろなシチュエーションで戦うことになるぞ。

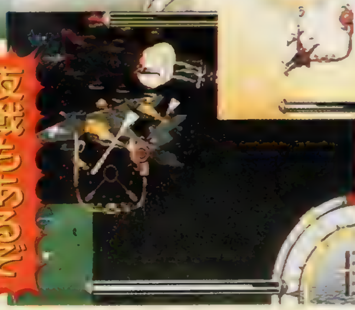


◀青空に映える積乱雲と、緑の草原の対比がとても美しいステージだ



▲砂漠面は、視界が広く見えるのだ。

夜戦もあるぞ



◀もはや真っ暗。頼りになるのは、レーダーとカンだけ？

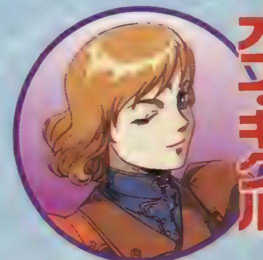
CHARACTER FILE

ゼクセル



▲ノイパスク軍の大佐。彼なりに、ノイパスクの命運を気にしている。

オユ・キクル



▲ノイパスクの軍人 カフィの部下で、彼女を姉のようにしたっている

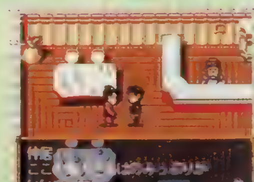
マルダマン



▲ミサキが空賊に入った際の、最初の教育者となる。面倒見がいい。

ストーリーは、2D画面で展開

RPGとしての重要なストーリー部分は、オーソドックスな見おろし画面の2Dシーンで展開されるぞ。戦闘は空中でもストーリーは主に地上の街などを中心に進んでいくことになる。飛空船の購入も、街の中のショップで行うのだ。ここで登場する味方キャラクターは、20人程度が予定され、飛空船のスタッフとして仲間になってくれる。飛空船の内部でもこのキャラクターたちと会話することができるので、何かイベントが起こるかもしれないね。



◀各国の特徴にあった街並みをしているぞ。



▶飛空船内でも、仲間のキャラと話せるのだ。

アナログジョイスティックも発売!!

このゲームの戦闘は、フライトシミュレータとしての要素が強い。そのため、操作を円滑にするアナログジョイスティックがSCEから発売されるぞ。価格や発売日など、詳しいことはまだ未定なんだけど、今後対応ソフトがガンガン出て欲しいよね。



◀形状は製品と異なる場合があるので、注意してね

ベルデセルバ戦記～翼の勲章～

●ジャンル／シミュレーションPRG ●メーカー／SCE
●発売日／'96年2月発売予定 ●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード、アナログジョイスティック ●他人数プレイ／可(2P)

POLICENAUTS

ポリスノーツ



待望の移植決定!!

本誌の移植希望でも高い人気を誇る『ポリスノーツ』が、ファンの圧倒的支持に応えてPSに移植されるぞ。98版を超えた3DO版をベースに、さらにパワーアップしてPSに登場だ!!

ファンを熱狂させた『ポリスノーツ』とは?



「ポリスノーツ」は、POLICE（警察官）とNAUTS（船乗り）を合わせた造語。西暦2013年、宇宙コロニーに移住した人類の治安維持、という任務を受けた5人のポリスノーツ（警察権限を持つ宇宙飛行士）たち。物語は25年後の彼らの友情と戦いをメインに、臓器移植や麻薬密売をからめたサスペンス・アクションとして進んでいく。メカデザインに「ガンダム」シリーズのカトキハジメ氏を迎え、「スナッチャー」のスタッフが渾身の力で作りあげた超大作なのだ。PS版はムービーやグラフィックを修正し、シナリオも追加。3DO版を超えるのは間違いない!!



POLICENAUTS

ポリスノーツ

●ジャンル／AVG●メーカー／コナミ
●発売日／'96年春予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

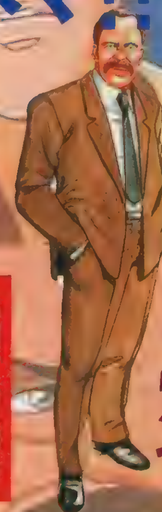
ＳＦと刑事アクションが合体!!
映画を超えるインタラクティブ・シネマ!!

「スナッチャー」のスタッフが再び集結!!



ジョナサン・イングラム

[illegible]の事故で行方不明となり、25年後、奇跡的に発見される。今ではしがない探偵業を営んでいるが、かつての妻の依頼を受け再び宇宙へと向かう。



エド・ブラウン

ジョナサンとともに、ポリスノーツとしてコロニーへ渡る。現在は警察の[illegible]に追いやられている。



メカデザインはカトキハジメ氏

迫力のカーチェイス!!

謎の襲撃者を追跡するカーチェイス＆シューティングシーンが熱い!! 「スナッチャー」のものとは違い、「ポリスノーツ」ではより動きの激しいスリリングなものになっているのだ。



◀前方のバイクを狙って、撃つべし!!



カレン・北条

ジョナサンのかつての妻ロレインの娘。人気ニュースキャスターとして活躍しているが、[illegible]い病気にかかっている。

「ポリスノーツ」に見るＳＦポリスアクションの世界

「ポリスノーツ」は「リーサル・ウェポン」である。ＳＦ的な部分は世界設定と、謎解きをするうえでの科学的裏付け、そしてメカニカルなディテールに反映され、ストーリーはあくまでもポリス・ムービーとして展開していく。しかもこれは「ダーティーハリー」のような一匹狼的な主人公が活躍するハードボイルド路線ではなく、「スタスキー＆ハッチ」、日本では「あぶない刑事」「トミー＆マツ」などのように、相棒と捜査していくタイプの刑事ものだ。このタイプはアメリカン・ポリス・ムービーの得意分野であり、多少のコミカルさと相棒とのイキな会話が特徴的である。「ポリスノーツ」もそれを意識して作られ、ハードなストーリー展開の間に漂うアメリカンな部分も魅力のひとつなのである。



◀カーチェイスは、アメリカの十八番。日本ものでは「西部警察」か？

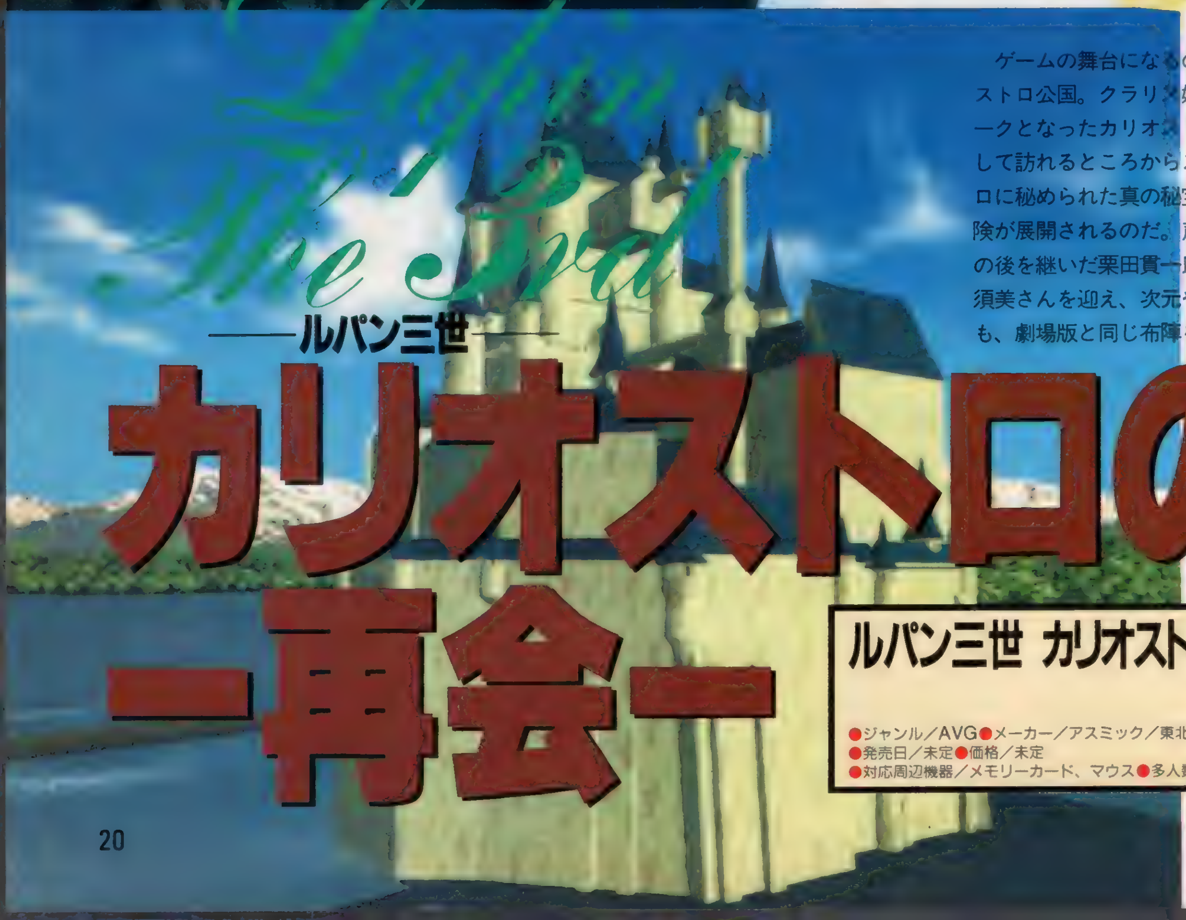
NEWスト

日本アニメ史上に残る名作「ルパン三世　カリオストロの城」が、PSに甦る。CGで再現されたカリオストロ城を舞台に、新たなストーリーが展開していくぞ。



カリオストロに
新たな陰謀
渦巻く……

ゲームの舞台になるのは、劇場版から数年後のカリオストロ公国。クラリス姫が女王になり、モニュメントパークとなったカリオストロ城に、プレイヤーが観光客として訪れるところからストーリーが始まる。カリオストロに秘められた真の秘宝をめぐり、映画さながらの大冒険が展開されるのだ。声優はルパン役に故・山田康雄氏の後を継いだ栗田貫一氏、クラリス役にはもちろん島本須美さんを迎え、次元や不二子、銭形のとっつぁんなども、劇場版と同じ布陣を揃えているぞ。



Lupin The 3rd

——ルパン三世——

カリオストロの城 ー再会ー

ルパン三世　カリオストロの城　ー再会ー

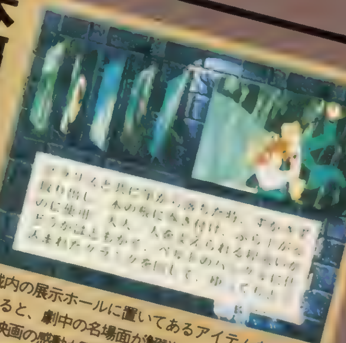
●ジャンル／AVG●メーカー／アスミック／東北新社
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード、マウス●多人数プレイ／不可

ーリーであの『カリ城』が復活!!



嬉しいオマケも充実だ!!

本編回想モード



▲城内の展示ホールに置いてあるアイテムをクリックすると、劇中の名場面が解説とともに再生されるぞ。映画の感動が再び甦る!!

辞典モード



▲劇中に登場したキャラクターの衣装や車、武器についての細かい設定やウラ話を写真とともに解説。すべて覚えれば「通」になれるはず。

絵コンテモード



▲ある場所をクリックすると、宮崎駿監督の手による絵コンテがコマ送りで再生。これを元にどんな演出がされたのか、実際の場面と見比べてみたいね。

写真集モード

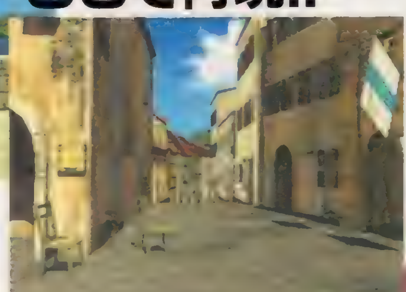


▲城内に隠された金貨を交換所に持っていくと、劇中の名場面のブロマイドがもらえるぞ。これを全部集めると写真集が完成するのだ。

劇場版『カリオストロの城』のすべてがわかるこのモードには、このほかにも「セリフ&音楽モード」「美術設定資料集」「キャラクター設定資料」など、ファンには涙ものの資料を収録。しかもこのモードの部分でのみ、故・山田康雄氏のセリフも聞くことができるのだ。

カリオストロ城をCGで再現!!





▲▶クラリスが幽閉された「北の塔」、クライマックスの「時計塔」など映画に登場した場所が、CGで完全再現されているのだ。

島本須美さん(クラリス役)インタビュー

——今回、16年ぶりのクラリス役ですがどうでしたか?

『カリオストロの城』で声を当てたときは、デビューから1年のまだ駆け出しのときでしたので、まず年齢面でプレッシャーを感じました。今回はあのときの初心に戻って演じましたので、ファン以外のかたもぜひ楽しんでください。



◀初心に戻る時はいつもクラリスを思い起こすと語る島本さん。

PSのゴエモン

がんばれ

宇宙海賊



続々と新作を発表するコナミから、ついに大江戸のスーパースター・ゴエモンがPSに登場だ!! このPS版はゴエモンたちが、なんと宇宙へと飛び立ち、宇宙海賊と戦う壮大なSFロマン（?）なのだ。SFC版でおなじみのエビス丸とヤエちゃんは、NPCとして活躍するぞ。

宇宙要塞を舞台に ゴエモンたちが大活躍





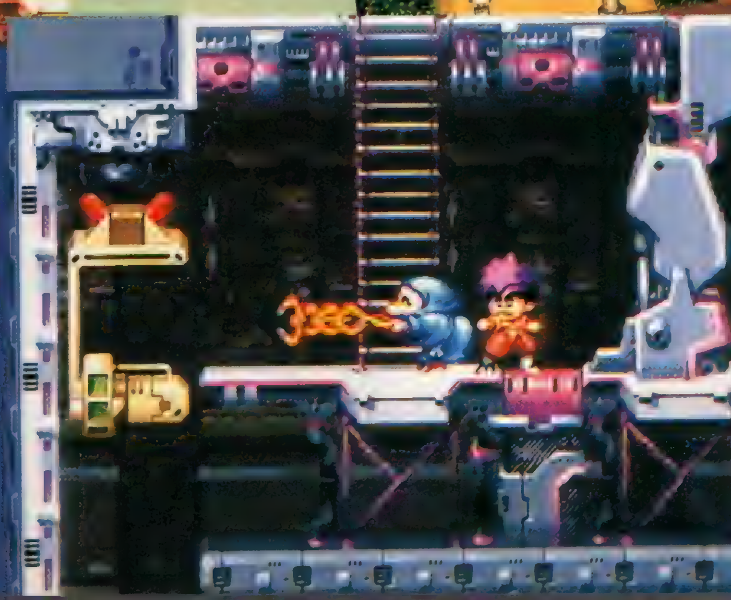
◀アクション性の高いサイドビュー・ステージ。もちろん2人同時プレイが可能だから、友達と協力していこう。



▶「ゴエモン」といえば、クォータービュー・ステージ。おなじみの「ほろほろ寺」も登場するから、ファンにはウレシイね。



▶海底トンネルを進むゴエモン&エビス丸の名コンビ。エビス丸の「ヘコヘコ」な腰の動きも再現してほしいっ!!



▶機械的な宇宙船イチバンブロ号船内ステージだ。この船が地球へ飛来してきたことから爆笑のストーリーが始まるぞ。果して、この船の持ち主は？ そして、なぜ地球へと墜ちてきたのか？ ゴエモンたちの運命は？ 発表は次号をもって代えさせていただきます（ホントか？）。

は、SFだぁ!!

ゴエモン

アコギング



がんばれゴエモン
宇宙海賊アコギング

●ジャンル／アクションRPG●メーカー／コナミ
●発売日／96年春予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード（ブロック数未定）●多人数プレイ／可（2人）



メカニカルなボスも登場!!



コミカルなアクションもバッチリ!!



スペースファンタジー大作（？）となった今作では、それに合わせてボスもメカニカルなやつが登場するぞ。メカといえばゴエモンインパクト（ＳＦＣ版新作では異星人という設定）も、さらに強力にパワーアップ!! ゴエモンインパクト・ステージは、ＰＳならではの３Ｄポリゴンを使用してド迫力に展開されるのだ。

Q 『洋ゲー』ってのは一体何ですかぁ？

洋ものゲームを、「洋ゲー」と呼ぶ

「洋子のゲーム」などでは断じてない！　すなわち、これはSCEが日本国内で発売を予定している海外ゲームを総称して「洋ゲー」と呼ぶことに大決定したのだ!!　その第1弾として大発表された4大タイトルを、大紹介するぞ。

A それはね…

こたえ：いわゆる海外産のゲーム。日本のソフトとは違う、独特の「味」がクセになりそう…。しかも32ビットのPSパワーを得て、今まで以上に過激に、ステキに、その魅力が炸裂しているのだ!!

DESTRUCTION DERBY デストラクション・ダービー

■RCG■SCE■来春発売予定

「これぞ洋ゲー！」という過激さと豪快さを兼ね備えたレースゲームが登場する。それがこの「デストラクション・ダービー」だ。RCGの爽快感に、車同士を激突させて「ぶっ壊す」というワイルドな要素を盛り込んだ痛快作なのだ。
その豪快さを堪能できるのがデストラクション・ダービー・モード（他にも通常のレースモードやタイムトライアル、対戦ケーブルを使った2Pバトルモードがある)。楕円の格闘技場（スタートもゴールもないのでコースとは呼べない）で車と車がただひたすらに激突しあうというサバイバルモードだ!!

走って壊す！壊して走る！豪快RCGだ



▲激突の瞬間！　レースカーはフルポリゴンで描かれているだけに、飛び散る金属の破片もすべて、ポリゴンなのだ。



▶これがデストラクション・ダービー・モードの画面写真だ！　この格闘技場（？）で生き残るには、腕と度胸と知恵が必要なのだ

3D Lemmings 3Dレミングス

■PZG■SCE■来春発売予定

アクションPZGの名作『レミングス』が、3Dになって復活！　4つの視点をすばやく切り換えて、マップの構成を把握するのだ。



◀様々な指示をレミングたちに与えて、ゴールをめざす。ゲームの基本は、これまでと同じだ。



▶4つの視点を切り換えて、最もプレイしやすい視点を選ぶのがクリアのコツだ。

レミングスの視点で歩こう!!

EAV

洋ゲーの2大メーカーも本格始動

アメリカの人気スポーツはもちろんのこと（EAスポーツというシリーズを持っている)、ヨーロッパのフライトシミュレーターや新感覚シミュレーションもの（『ポピュラス』など）で定評のあるEAV。本格的なPS参入に際しても、やはり目玉は遊園地経営というユニークな題材に挑戦したSLG『テーマパーク』。もちろん、今後も他機種やパソコンで話題を呼んだタイトルを続々PSに移植していくぞ。



▶既に12月22日の発売が決定している、遊園地経営SLG。



▶ゴルフゲームの世界的な定番。豊富なラウンド数が魅力なのだ。

ESPN エクストリーム Games

■ACG■SCE■来春発売予定

アメリカ西海岸からやってきたエクストリーム＝過激なＡＣＴ！ プレイヤーは、ローラーブレイド、スケートボード、マウンテンバイク、ストリート・リュージュのいずれかのレースギアを選び、５つのコースを爆走するのだ。もちろんコース上にはジャンプ台や障害物が盛りだくさん。さらに随所に用意された「マニー・ゲート」をくぐれば賞金がガッポリ入り、ギアをチューンナップできるぞ。

賞金稼ぎが大爆走するACG!!



▲青い空の彼方、水平線をめざしてビルの間を大爆走する、ローラーブレイド。なんて言うとキレイだが、ジャマするヤツはブッ飛ばすタフ＆ラフさもあるのだ。



◀これがウワサのゲート。くぐれるだけくぐっておけば、あとが楽になる（高得点だっ!!）。

Warhawk ウォーホーク

■３D・STG■SCE■来春予定

世界征服を企む暗黒の将軍クリール。プレイヤーは彼の野望を阻止するために集められた精鋭ぞろいのパイロット部隊ウォーホークの一員となって、最新鋭戦闘機XA-165ペレグリンに乗り込み、対クリール作戦に参戦するのだ。スピーディな３ＤＳＴＧに、本格的なＡＶＧ要素を盛り込んだ意欲作だ。

斬新感覚! ホバー機能を駆使せよ



◀これが最新鋭戦闘機XA-165ペレグリン！ 見るからにスゴイ！



▶ホバー機能を駆使しなければ越えられないポイントもある。

世界中のすべてのゲームが今、PSに集まる!

MORTAL KOMBAT Ⅲ

海外ではバカウケ! の対戦格闘ACT!!

目をおおいたくなるような残酷シーンと、超絶複雑なコマンド入力の快感で一部マニアに熱狂的な支持を受けたカルト・シリーズ。キング・オブ・洋ゲーの名をほしいままにしている対戦格闘ＡＣＴ最新作が、ＰＳに登場する！ といっても、これはアメリカでのお話。残念ながら日本発売は決まっていないのだ（発売元さえ決まっていない）。トホホ……。





▲日本で発売するとなると……初の18禁ソフトになるのだろうか？



▶作を追う毎に進化していく必殺技！ 素晴らしい!!

進化し

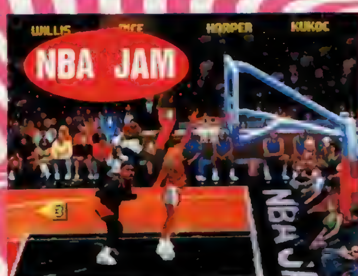
動! お楽しみはこれからだ!!

AcclaimJapan

こちらはマーヴル・コミックや人気の映画といったキャラクターものに圧倒的な強さを誇る、アクレイムジャパン。ただし、最近は『Ｄの食卓』や『ＣＲＷ』などの日本オリジナルタイトルにも力を入れ始めている。が、しかし……やはりアクレイムといえば！ コイツは欠かせないでしょう！ 『ＮＢＡ ＪＡＭ』!! 近頃日本国内でもとみに注目の高まるＮＢＡだけに、期待も大きいぞ。



◀ＴＶ中継さながらの大迫力!! 日本にいながら本場の雰囲気を満喫だ。



◀アーケード版に限りなく近づいた。豊富なウラワザも完全移植だ。





GAIA

ガイアの武器は、前作でも使用していた巨大な剣。コスチュームは一新されて大きな鎧を脱ぎ、顔にマスクをした忍者風にチェンジ。テクスチャがスッゴクきれいで、イラストのイメージ通りに仕上がっているよね。前作に比べてスマートになり、かっこいいのだ。

新キャラ3人のフェイスア

巨大な鎌を武器に戦う、秘密組織幹部の1人カオス。細くて長い手足が異様な雰囲気を漂わせ、細くて切れ長な目は恐怖さえ感じさせるキャラクターだ。ゲーム中はピョンピョン跳ねる奇妙な動きで移動し、武器の鎌は異常にリーチが長くかなり強いぞ。左腕の盾がポイント。カオスの動きを見たら、きっとキミもトリコになるはず。





CHAOS

TRACY



今回の注目度ナンバーワンは、新たな女性キャラのトレーシー。彼女は両手に持ったトンファーを武器に戦うぞ。チャームポイントは、逆さまにかぶった帽子。ボーイッシュな彼女にピッタリ！



ツプ

BATTLE ARENA TOSHINDEN 闘神伝2™



お待たせしました!! 今回は、ついに新キャラクター３人のゲーム画面をドドーンと大公開!! イラストで紹介していたキャラクターが、ポリゴンでどう表現されているかじっくりと見てほしい。３人とも顔の表情から、装飾品や武器の細部までみごとに再現されていて、ちょ〜カッコイイのだ!

闘神伝 2

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／タカラ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

イラスト／ことぶき つかさ

新フィーチャーを最新画面で詳しく解説

『闘神伝２』では、前作になかった新システムがいろいろ採用されていて、より戦略性（駆け引き）の高いバトルになることが予想される。ここでは、新システムがどういうものか最新画面を使って詳しく紹介するぞ。システムもさることながら、デキたての美しい画面写真にも注目!! いままで公開されていなかったステージも盛りだくさんだぞ。

キャラクターの視線移動

キャラクターの顔の向き（視線）が、敵の動きに合わせて動く。例えば敵がしゃがむと下を向き、ジャンプすれば上を見上げると言った具合に、常に敵の方向に視線を向けるようになっているのだ。プレイヤーだけでなく、ゲーム中のキャラクターも敵の動きを見ているワケだ。



▲エイジが、背後にいるデュークをしっかり見ている。首だけ向いているところがポイント！



▲しゃがんでいるエイジを見下げるデュークに対し、エイジも見上げたポーズをしている。

ダッシュ背面とり

これは今回新しく加わった動きの１つで、ダッシュからの挙動。操作はまだ未定だが、ダッシュ中に敵の攻撃をかわして背後に回り込むことができる。使い方として考えられるのは、試合開始直後に奇襲をかけたり、敵の起き上がりに合わせて出すと効果がありそう。特に中間距離での戦いになったときの駆け引きに幅ができて、戦略性が高くなり戦いが楽しくなるぞ。背後から連続技なんてのも、豪快で気持ちよさそうだね。



ダッシュから攻撃をかわす!!

◀ホーに向かってダッシュしたエイジが、クルっと背後に回り込んでいる途中のモーション。ホーのツメ攻撃が空振りになっているところに注目！ 敵の攻撃をかわせることが、背面とりの大きな特徴だ。側転に加えて、戦いを有利に展開するのに重要なファクターになりそうだ。

闘神伝2

つらぬけ!!

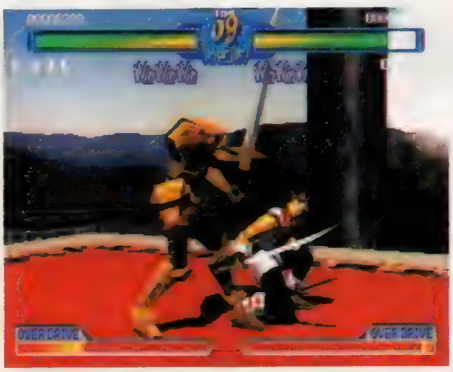




▲ちょ〜カッコイイ、エイジのダッシュ攻撃。ダッシュの状態からそのまま攻撃へ移れるのは、利用価値が高そう。特に、エイジのように武器のリーチが長いキャラクターには、有利なシステムだ。クセになりそうな感じ……。

ダッシュ攻撃

移動手段だったダッシュに攻撃要素をプラスしたのが、このダッシュ攻撃。敵へ向かってダッシュしながら攻撃をすることが可能で、敵の出鼻をくじくのに使えそうだ。ダッシュ要素が高くなると戦いの展開がスピーディになり、テンポがよくていい。でも、これってリーチの長いキャラクターが有利になりすぎるかも。そこでダッシュ背面とりがいきてくるワケだね。







下段背面攻撃

◀▲背後攻撃には、中・下段の武器（キック）攻撃があり、しゃがんだ状態からでも攻撃することができる。また、このほかにも後ろを振り向かずにそのまま攻撃を仕掛けられるパターンもあるぞ。





上段背面攻撃

新システム背後攻撃のバリエーション

前作では、背後から攻撃を受けると通常の１.５倍のダメージになるのが特徴の１つにあった。今回はこの無防備な状態を防ぐために、〝背後攻撃〟という新たなシステムが導入された。これは、敵に背後を取られた場合の攻撃手段で、バックにいる敵に対して武器またはキックによる攻撃を仕掛けられるというもの。戦いのバリエーションが倍増!!



▼エイジが立っているデュークにしゃがみキックを当てて、転ばせたところ。デュークがうつ伏せで転倒している。ここでダウン攻撃の操作をすると……。



▲まずは、敵をダウンさせる攻撃をヒットさせることが条件！　しゃがみキック、必殺技、投げ技などが代表的な方法。その後からが、ダウン攻撃の醍醐味。

ダウン攻撃

ダウン攻撃とは、足払いなどで転倒させた敵に追い討ちをかける攻撃。これは敵との距離によって攻撃パターンが異なり、距離が離れているほどスキが大きいのだ。ダウンしている敵との距離が離れている場合はジャンプからの踏みつけ攻撃、近距離ならけり飛ばしとバリエーションがあるぞ。キャラクターによって攻撃のアクションが異なり、それぞれ個性的なダウン攻撃をするんだ。

また、キャラクターによっては倒れて無防備な敵に対して攻撃を仕掛けるなどもってのほか！　と言う騎士道精神を持った騎士（笑）もいるぞ。

敵の起き上がりに対してのダウン攻撃にダッシュ背面とり、起き上がる側の起き上がり攻撃と戦いの駆け引きがより奥深くなっておもしろそうだ。



▲ダウンしている敵に、ジャンプして踏みつけ攻撃を仕掛けるエイジ。これがダウン攻撃で、敵に追い討ちをかけることができるぞ。間合いによって攻撃が変化する。



▶ダウンしている敵に対して、指をさすデューク。そういえば、デュークのプロフィールって騎士だったよね。もしかして、これがダウン攻撃⁉ ダメージ与えられないよねぇ。

オーバードライブゲージ



システムの変更で一番目に着くのが、画面下に表示されているオーバードライブゲージ。これは、敵を攻撃することでゲージが溜まり、マックス状態になると必殺技の攻撃力がパワーアップするようになっている。ゲージのマックス状態は一定時間が経過するとゼロに戻るから、ゲージが溜まったら必殺技をメインにガンガン使って攻める戦いになりそうだ。

また、マックス状態で必殺技を出すとグラフィックが変化するぞ。

▲これが、オーバードライブゲージ。大きくて、試合中でも見やすいデザイン。



▶必殺技の威力が上がると緊張感が増し、スリリングな戦いが楽しめるのだ。

ライティング処理

「2」ではキャラクター＆背景のテクスチャーのクオリティがアップし、細部まで描き込まれたグラフィックは見事なほど美しいのだ。特に画面のライティング処理が凝っていて、光源を生かした演出がされている。光源を1点に固定（太陽だと思えばわかりやすい）し、キャラクターや建造物に光と影の部分を出すことでより立体感を増している。キャラクターの表情や身体の筋肉が浮かび上がるようで、パッと見ただけでこのライティング処理の効果がわかるはず。これで戦いのムードも盛り上がるってもんだ。



▲デュークの背後に太陽があり、それがちょうど逆光になってデュークの姿が影になっている。前作では見られなかった光景だよね。これがライティング処理の力だ!!



▶背後に立っているデュークに対して、エイジが背後攻撃で応戦。両足から繰り出されるキックは、威力も高そうだ。これで背後を取られても、無防備にならずにすむよね。



▲バック攻撃後は、身体を丸めて着地。間合いがかなり離れるから、敵がダウンしなくても反撃を受けない。この後、立ったときのエイジの向きが気になるところだが、とっさに使うには有効だ。

背面バックキック

これが、後ろを振り向かずにバックにいる敵に攻撃できる背後攻撃だ。敵が背後にいる状態で、そのままバックキックを繰り出して敵との間合いを広げることができる。通常の背後攻撃に比べて振り向きのモーションがない分、スキが少なくて使えるかも。早く試してみたいよね。

好評につき 闘神伝2について 熱血座談会

──さて、さて、新情報と画面写真が徐々に公開され、ファンの熱もヒートアップしてきた「2」。そこで「2」の気になるあんなとこやこんなとこを座談会なのです。増刊号で好評だった担当編集とライターがまたも熱く語ってみたぞ。

編集（以下編）「いや～、増刊号のメーカーインタビュー（FAXだったけど……）では、意外なスクープネタがあって良かったな」

ライター（以下ラ）「うひょ、例の、あれッスね。108手のスケベなテクニックってやつですな」

編「バカモン！　それを言うなら48手……じゃなくて!!　今回新たな手法でPS版のデモ用ムービーに挑むと言ってたアレだ」

ラ「あ、な～んだ。そっちですか？　そっちもよ～く覚えてるッス。アニメやポリゴンじゃイマイチぱっとしないから、実写のコスプレ編とかエリス人形を使ったサンダーバードみたいな人形劇になったら楽しいなってやつですな」

編「そうそう。だがコレはあくまでオレたちの希望的観測で、実際にどうなるのかはまだ判明してないがな」

ラ「それから、タカラさんいわく「きてます」と意味ありありなソフィアの〝あとずさり〟が気になるッス」

編「気になると言えば、エンディングが各キャラごとに用意されるって話だが……」

ラ「今回は各キャラのバックストーリーが全面に出てるから、それにちなんだエンディングがあるんスよ、きっと」

編「個人的には、組織から狙われているガイアのエンディングが気になるんだが、おまえはどうだ？」

ラ「いい年こいてわかってないッスね～。エリスですよ、エ・リ・ス♥。　オヤジはどうなっても気にしないッス。あと、新キャラのトレーシーは、はずせないぃ～ん」

編「なんだ、ギャルばっかりじゃないか。ま、いまに始まったことじゃないからな、オマエの場合は」

ラ「基本ッスよ。でも、かわいくないとダメなんですぅ～♥」

編「そんなことはどーでもいい。ゲームの話はどうした」

ラ「今回は見たことのない画面写真がいっぱい届いたですね」

編「そういえば、今月もソフィアとエリスの画面写真が公開されなかったな」

ラ「そぉッスよっ!!　なんだかんだ言っても気になってるですね。オイラはこれが楽しみでライターやってるんッスから。何とかして下さいよ隊長！」

編「だれが隊長だ!!　しかし、ここまで引っ張るんだからファンの期待は裏切らないだろう」

ラ「もちッスよ、早くエリスちゃんのフリフリが見たいです～!!」

編「トホホ…だめだこりゃ……」

───はい、今回はここまで。

Princess Maker

プリンセスメーカー3

ついに『プリメ3』のシステム周りが明らかになってきた。娘の付き人(?)である妖精ウズの情報や、新たに入手したホッカホカのビジュアルシーンを含め、『3』オリジナルの注目すべきシステムをピックアップして紹介するぞ！

初公開！





『3』の付き人？は妖精「ウズ」ちゃん

妖精ウズは、「2」の〝キューブ〟にあたる娘の付き人だ。ゲーム中、どういった形で娘との関わりを見せるかは、まだ不明。



「プリメ3」の

見えてきた！システム大紹介!!

バカンス

4季折々のバカンスを楽しむ、娘の写真が届いたので公開するぞ。左ページの2点を含む4点のバカンスシーンは、春夏秋冬それぞれの季節を描いたもので、娘が10歳時のもの。何度見ても美しいグラフィックは、さすがＰＳって感じだ。残念ながら、バカンスがゲームのなかでどのような役割を果たすのかは、依然として謎のまま。続報に期待しよう。





◀▲10歳時の春と夏のバカンスビジュアル。今まではバカンスへ行くと、ストレスを下げたり、感受性を高めることができた。はたして「3」では、バカンスにどんな効果があるんだろうね。もちろん、娘のかわいいビジュアルシーンを見るだけでも一見の価値はあるけど。



新たにわかったシステムいろいろ…

今回明らかになったシステムで一番興味深いのが、ゲーム開始前に決める娘の誕生日、血液型の他に、「父親を選べる」ようになった点だ。つまり、選んだ父親しだいで、娘のパラメータ初期値が変わり、将来（エンディング）に大きな影響を及ぼす。他にも、武勇（けんかの強さ）、プライド（自尊心）、センス（美的感覚）など、全部で5つのパラメータが新たに追加され、より育てがいのあるゲームに！



◀娘の表情が豊かなのも、特徴のひとつ。色気過剰や貧乏性など、数えたら切りがないほど。とくに貧乏性は、勝手にスケジュールを変更したりと、かなりひねくれ者になるみたい。



▶生意気状態のグラフィック。こうなると娘はタカビーになり、アルバイトはさぼるわ、生意気な口をきくわで、手の付けられない状態になる。子供のうちは、これでもかわいいけどね。



▲病気状態のグラフィック。うつろな目でパジャマを着て、いかにもヘナヘナってカンジ。病気なのはかわいそうだけど、パジャマ姿ってメチャかわいい！

原画／赤井孝美

プリンセスメーカー3

●ジャンル／育成SLG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

※画面写真は開発中のものです。

24bit フルカラーのパワーとは？

Dの食卓
～コンプリートグラフィックス～

●ジャンル／AVG●メーカー／アクレイムジャパン
●発売日／未定●価格／¥8,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

例えば、従来の方法で描かれたグラフィックを（今では画質のいいものも出ているが）家庭用ビデオカメラで撮影したものとすると、24bｉｔフルカラーで描かれたPS版の『Dの食卓』は、一般にテレビ放映されている映像のレベル。差は歴然だ。その違いは、暗い画面でますますハッキリしてくる。このゲームは暗いシーンが多いので、その真価も発揮されようというものだ。



暗闇にひそむ「D」の影……
一体「D」とはなんなのか？
そして……「食卓」とははたして
何を意味しているのだろうか？
「D」の「食卓」にのぼるのは
どんなものなのか……？

主人公ローラの父が経営する病院で、大量殺人事件が発生した。しかも、その犯人は他でもない、ローラの父であるという。ローラはことの真相を解明すべく、単身病院へと乗り込む。そこで彼女は、奇妙な体験をすることになる。目を覚ました彼女は、見知らぬ洋館の中にいる自分に気がつくのだった……。
　一体彼女の父親はどうしてしまったのか。恐怖の惨劇が、今、幕を開けようとしている……！





映画あるいは 2時間ドラマ

『Dの食卓』は、ゲームをクリアするために2時間というタイムリミットが設定されている。その間、セーブなどはいっさいできない。これにより、緊張感あふれるゲーム展開が約束されているのだ。このシステムを十二分に活かせば、逆にプレイヤーはホラーものの2時間ドラマ、あるいは映画を見るような感覚で楽しめる。2時間という時間の短さを、さまざまな意味で体験させてくれるぞ。

陰惨なる晩餐会がPS上で開かれる…

3DOで登場し、その後セガサターンへと移植された『Dの食卓』。一歩出遅れた感のあるPSだが、その分、クオリティは非常に高いものとなっている。なんといっても特筆すべきはそのグラフィックの美しさ。インタラクティブムービーとしての性質を色濃く持つこのゲームでは、ムービーの美麗さがゲーム自身の出来を左右するといっても過言ではない。その点では、このPS版はまったく心配はいらない。容量がすべてではないとはいえ、PS版は、CD3枚組、実に1.5ギガバイトの大容量でユーザーの前に姿を現すことになるのだ。サブタイトルとなっている「～コンプリートグラフィックス～」は伊達ではない。静かにたたずむ病院――そして謎の洋館――を舞台に、まもなく恐怖の晩餐が始まろうとしている。食卓にのぼるのは、何？　いや、誰……？







洋館内には数々のトラップが

舞台となる洋館内には、さまざまなトラップが待ち受けている。その場その場で機転をきかせ、それらのトラップをかわしていかなくては、事の真相をつかむことができないのだ。

凄惨でありながら、どこか切ないストーリー

Dの食卓 ～コンプリートグラフィックス～

他の次世代機種で好評のホラーAVG、CD3枚組でついにPSに登場！　「D」の血が引き起こす陰惨な殺人事件。その行き着く先はいったいどこなのか……？　恐怖の体験を乗り越え、その先に見るものは!?

伝説の魔鏡を求めて冒険野郎が天を駆ける!!

GUNBIRD
ガンバード



人気イラストレーター・中村博文の個性的なキャラクターと、メカと魔法が入り混じった独特の世界観が話題を呼んだアーケード用STGがPSに登場！家庭用ならではの要素も加わり、完成度の高い移植版となっているぞ。

手に入れた者の願いをすべてかなえるという伝説の魔鏡。4つに割れて世界に散った鏡の破片をめぐり、5人の猛者と3人の悪漢とのバトルの幕が切って落とされる！『ガンバード』は5人のキャラクターを自機として操り、鏡を狙う3悪トリオ〝トランプ〟のメカ軍団と戦いを繰り広げる縦スクロールシューティングだ。使えるキャラは魔法少女に女導師、冒険科学者にロボット、宮大工と個性の塊のような連中ぞろい。それぞれ得意な魔法や武器を駆使し、迫るザコメカやステージ終盤に待つ巨大メカと戦いを繰り広げるのだ。







▲巨大ボスメカとの一騎打ち！ どの面のボスも硬い上に攻撃も激しい強敵ばかり。ボムをできる限り温存して挑もう。

◀最大パワーアップ時の攻撃やボムはとにかく派手！フルパワーで敵をなぎ倒す時の迫力と爽快感は格別だ。

メカと魔法が大激突

GUNBIRD
ガンバード

●ジャンル／STG●メーカー／アトラス
●発売日／年末予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック使用)●多人数プレイ／可(2人)

家庭用ならではの楽しさもたっぷり!

アーケード版からの移植がどのくらいのレベルかというと、これがかなり高い！　画面の両端を削ることでアーケードと同じレイアウトの画面を実現。自機や敵の滑らかな動きや描き込まれたグラフィックも再現され、アーケードの感覚そのままにゲームが楽しめる仕上がりだ。

さらに各キャラの肉声での自己紹介やスペックが聞けるキャラクターインデックスといった家庭用だけのオプションも搭載。アーケードにはない楽しみもたっぷり味わえるようになっているのだ。



▲かわいいデフォルメキャラが見られる自機選択シーン。声優さんの肉声による自機が発進する際のかけ声もアーケード同様しっかり入っているぞ。



▶舞台のイメージは20世紀初頭のヨーロッパ。この落ちついた感じの美しい街並みや風景の中で、魔女っ子や宮大工が大空中戦を繰り広げる！　このミスマッチさも『ガンバード』のおもしろさだ。



アーケードにはない楽しいオマケも!!

デモシーンはアニメーションだ!

ゲームを始めてまず驚かされるのが、アニメーションになったオープニングデモだ。オリジナルの主題歌にのって、各キャラクターとトランプのバトルがリズミカルに展開するファン必見の力作だ。

さらにゲーム中のデモには声優陣の肉声セリフを導入、キャラの魅力がより深く引き出されているぞ。なおキャストは次の通りだ。

マリオン：田中千晴　アッシュ、ポムポム：置鮎龍太郎　バルナス、クロード：たてかべ和也　ヤンニャン：松井菜桜子　鉄：摩耶朔乃助　ルージュ：小原乃里子　エース：八奈見乗児。



▲全キャラ勢ぞろい！　全員が華麗な動きで、ゲームでおなじみの攻撃を見せてくれるぞ。



◀"トランプ"の3人のキャスティングは、オールドアニメファンには感涙物のセレクト！

プロも参加のイラストギャラリー

以前に各ゲーム雑誌で募集告知があった通り、全国のファンが描いた『ガンバード』のイラストが、すべてイラストギャラリーに収録されているのだ。イラストギャラリーは全部で3コーナーに分かれている。応募作品すべてが見られるコーナーの他に、賞を受賞した優秀作コーナーとプロのイラストレーターによる作品コーナーがある。アマチュアからプロまで、みんなの『ガンバード』への思いがこもったイラストをぜひとも堪能してほしい。



PS 冬の2大シューティング祭り

ドっひょひょ～ん!! この冬、PSで変なSTGが2本デビュー。そのアヤシイ魅力の数々を、ズブッとまとめて大紹介だっ!!

PSに変なシューティングが待機中

変シューその1 通天閣

大阪が舞台のものごっついシューティング!!!!

PSのオリジナルSTGとして注目を集めている『通天閣』。今月になって、いよいよその全貌が明らかになったのだ!! 爆笑モノの世界観からSTGとしての完成度までを一挙に紹介しまんねん。

ゲーム・システム自体は、4段階にパワーアップするショットと必殺のボムという、馴染みやすいタイプ。自機の当たり判定は小さめに作られているので、近年忘れかけられている〝弾を避けまくる快感〟も十分に楽しめる作品になりそうだ。 ちなみにプロデューサーである本山博敏氏はソニー・ミュージックエンタテインメント主催のDEPで見事に合格した期待のクリエイターだ。このゲームの個性的なポイントの数々にも注目して欲しい!!

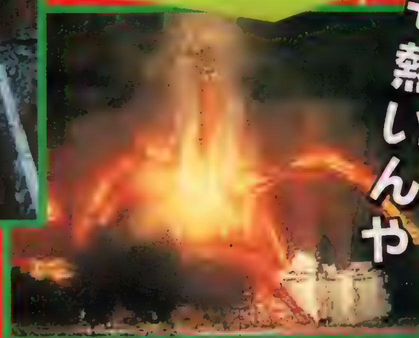
PSに新しい風を吹き込む〝DEP〟とは?

〝DEP〟とは、ゲームなどの「新しい才能の発掘と育成」を目的としたオーディション・プログラムのことだ。プロ、アマチュアそれぞれの合格者には、その才能を発揮するための様々なサポートがソニー・ミュージックエンタテインメントから提供される。



さぁ、行くで～

▲自機クラバー発進、大阪の平和を取り戻しまひょ。ちょっとマヌケなデザインだけれども、結構頼りになるヤツでおま。



デモも熱いんや

▼ビジュアルのクオリティも天下一品。ちなみに、この炎を巻き散らしている〝通天閣〟とは、大阪の天王寺付近にある実在の塔でございまんねん。

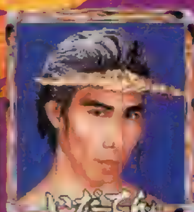
変シューその2 超兄貴 ～究極無敵銀河最強男～

あの〝筋肉美STG〟がPSに帰ってきた!

筋肉美とユニークな世界観がウケにウケた、人気シリーズ『超兄貴』がついにPSに登場。PCエンジン版に近い作風と実写取り込みが男汁マニアにはたまんねえっス。

この全10面のPS版「超兄貴」は、一見すると初代作品を思わせるけれど、実際には色々とシステムが一新されている。まず、キャラクターが実写取り込みになったので雰囲気がさらに汗くさくなっている(笑)。主人公のイダテンとベンテンには、最初からオプションが付いていて、彼らは〝敵への特攻〟とか〝うみにんに変身して無敵〟など、色々な特殊攻撃を持っているぞ。また、オプションは無敵というわけではない。ダメージを受けすぎると、プレイヤーに対する信頼度が下がってしまい、特殊攻撃などができなくなってしまうので注意しよう。

実写撮り込みなのだ



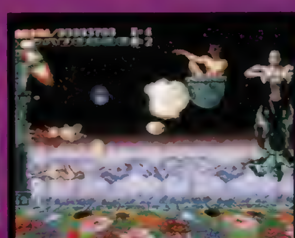
いだてん

イダテン(声:置鮎龍太郎)には、アドンとサムソンというボディビルダーのオプションがつく。



べんてん

ベンテン(声:富沢美知恵)のオプションは天使。天使のみの特殊攻撃もある。色っぽいお姉さん。



◀どのステージにも、ブっ飛んだ敵キャラがこれでもかってくらいに次々と登場する。爆笑モノのヤツばかりだぞ。



▶マイキャラには最初からオプションが付いている。オプションにもプロテインを与えて、パワーアップさせよう。

※一部、読み苦しい関西弁があります。ご了承ください。

カニ このデキはハンパやないで～

通天閣が兄貴のおケツに刺さったら痛いでんがな

このＳＴＧは我々の知っている世界とは別の、もうひとつの大阪が舞台になっていて、これまたひと癖ありそうな自機が魔の軍団を相手に大暴れする。設定などはな～んやそれな感じだけど、ビジュアルやシステム自体はしっかりと練られた本格派の作りなのだ。



▶3種類用意された自機の中の一匹〝クラバー〟君。



◀威力絶大な〝スサノオボンバー〟を発射したところ。まず、最初に曼陀羅（マンダラ）を思わせる模様が画面に現れる。この模様が表示された時点で、すでにボムの効果は生じているだす。



▲ボムの一種〝通天閣ビーム〟は発射中は無敵。この時に機体を味方機に攻撃されるとレーザーの幅がえろう広がるどすえ。

▼ボスは多彩な攻撃をしかけてくるので、ワテらは心してかかろうでおまんねん。でまんねん。



▶曼陀羅の模様が召還したのか、凄ノ王らしき神を型どった炎が画面の中央に現れる。これからがボムの本領発揮でんがな。





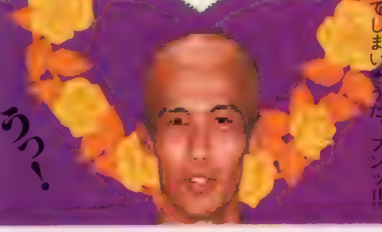
◀炎は急速なスピードで拡大し、画面中に爆風を巻き起こす。たいていのザコはこの攻撃で一掃できちゃうぞ。効果音もさることながら、見た目にも迫力があり見応え十分でまんねんな。

変なボスがいっぱいなのだ

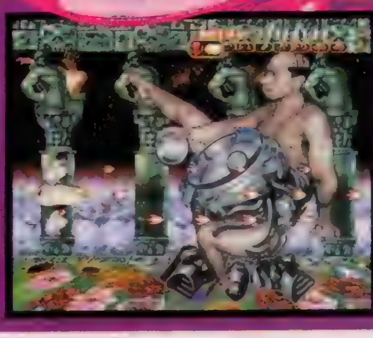
〝アニキ〟の最大の魅力といえば、プレイヤーの想像を絶するボスキャラたちに違いない。今のところ10体のボスが登場予定で、それぞれ実写取り込みを使ったスゴいヤツになりそうだ。ボス登場の前には、下のようなツラ見えるのキャラがお目見えする。



そろそろ、ボスの
逞と純也が
見えてきやしたぜっ！



逞と純也



▶最初のボスからして個性的。機械とオヤジが合体したようなあまりのアヤシイ風貌には、思わず全身の体液が放出してしまいそうだ。フンッ!!

教師と生徒の三角形態



▲走ってきた生徒（？）が、画面右でダイビングして、次々と人間ピラミッドを築いていく。攻撃した時に見せる苦しそうな表情が笑える。倒した時にバラバラに吹き飛ぶシーンは必見！

通天閣

●ジャンル／STG●メーカー／SME
●発売日／12月下旬●価格／¥5,800（予価）
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／協力プレイ可能（2P）

超兄貴

～究極無敵銀河最強男～

●ジャンル／STG●メーカー／メサイヤ
●発売日／12月下旬●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／協力プレイ可能（2P）

新たに加わった

「レボリューション」の真の姿に迫る!

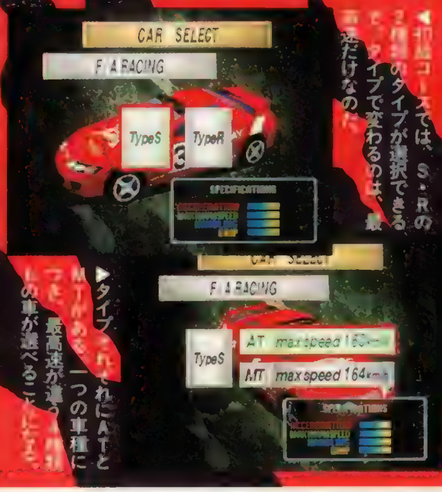




年末はこれで決まりっ!! というウワサの『RRR』。今回は中級コースの写真を使って、知られざる真の姿に迫っていくぞ。先月お知らせしたように、コースはすべて異なり、それぞれでタイムアタックが可能。ユーザーの夢が一つ一つ実現される形で、完成へと近づいている。

CHECK 1 最高速のタイプが追加!

同じ車種でも、最高速の違うタイプが増え、車種選択の幅が広がったぞ。このタイプはS、R、X、Zの4種類。それぞれにAT車とMT車があり、コースによって使えるタイプが異なるのだ。この中ではZが一番速いんだけど、これは上級コースでしか使えないぞ。



◀初級コースでは、S・Rの2種類のタイプが選択できる。タイプで変わるのは、最高速だけなのだ

▶タイプそれぞれにATとMTがあるので、一つの車種につき、最高速が違う4種類の車が選べることになる

リッジレーサー レボリューション

RIDGE RACER REVOLUTION

●ジャンル/RCG●メーカー/ナムコ
●発売日/12月3日●価格/¥5,800
●対応周辺機器/メモリーカード、ネジコン●多人数プレイ/2P可（通信ケーブル使用時）

RIDGE RACER REVOLUTION

リッジレーサー
レボリューション

『リッジ』に男を賭ける!!ナムコ広報・磴さんが語る

俺と「レボリューション」2

さてさて、あれから1カ月。今、「リッジレーサー レボリューション（通称 RRR）」は加速度的に成長している。コースは初級がほぼ完成し、中級もその姿が明らかになってきた。上級は近く公開のはこびとなるだろうし、前作の「ギャラクシアン」に代わるおまけゲームも決定している。その他、さまざまな隠し技をひっさげて登場するのだ。

『RRR』の成人式は12月3日。最速LAPを叩きだすべく、俺の愛車〝ブルーソルバルウ〟のハリは7,000回転をさしている。

CHECK 2 燃える通信対戦!!

通信対戦はこんな感じだ。モニターは大画面モニターの方が良いが、デカイの2台となるとちょっとね…。ちなみに対戦時は、後ろの車が速くなるぞ



RRR (RIDGE RACER REVOLUTION) の5大革命をチェック!

CHECK 3 時間経過で昼から夜に変化!

走っていると時間が経つにつれて、昼→夕→夜→朝→昼と変化していく。風景が目まぐるしく変わっていくうえに、この演出がされるので、走る快感は何十倍にもふくれあがるのだ。前作にも一コースでこの演出が使われていたが、この「RRR」の場合かなり細かく1日が変化していくぞ。これは走行距離ではなく、リアルタイムに変わるので、シーサイドで止まって眺めてみるのもオツなもんですな。

▼前作よりも複雑になり、見た目にも楽しめるコースレイアウトになっているぞ。きらめく陽光に映える美しい風景は、必見ものだ。



▶夜になっても、コースの先が見えなくなることはないので安心。家屋の窓の明かりがやけにキレイだぞ。



▲青空が次第に夕焼け空になっていく演出がリアル。建物にも影ができはじめていくのだ。でも実際に走ってると、ほとんど気がつかないのが悲しい。ギャラリーは楽しめるけどね。



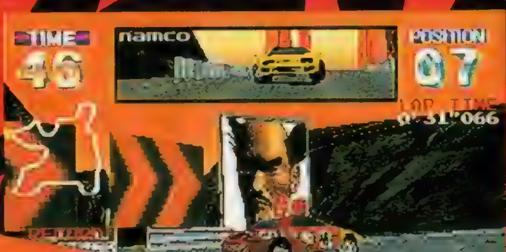
時間とともに刻々と変化!!

CHECK 4 コーナーに巣食う平八の魔手!



コースによって看板が違う点も「RRR」の特徴。中級コースでもっとも目立つのは、この平八の看板だ。しかもかなりの急カーブのため難所と化している。船を難破させるといわれる海の魔女セイレーンのように、まるで平八が「おいで、おいで」をしているかのごとく、看板に激突してしまうのだ。

▶ああっ、平八が俺を呼んでいる～ わかっちゃいるけど、思わず突っ込んでしまう平八コーナー。オヤジの魔力に吸い寄せられる





魔の平八コーナー!!

ドライバー・天現寺ひろしの「RRR」レポート

俺と「目蕪線」

まずコースレイアウトが抜群にいい。プレイヤーやギャラリーの目を飽きさせないように、風景が変わっていくテンポの良さ。前作以上に走る楽しさが実感できるのだ。サイレントドリフトもできるようになるらしいので、マニアの人も安心していいだろう。またコース・車選択時に、一つ前のメニューに戻るボタンと、一気にスタート画面に戻るボタンの2種類用意されている。ささいなことだが、この仕様には開発者のセンスの良さを感じた。

CHECK 5 こんなところに、こんなものが!



「遊びをクリエイトする」ナムコだけあって、いたるところに「遊び」が隠されているぞ。ネジコンの看板なんて、普通では見れないシロモノ。ある看板を裏から見ないと発見できないレアな看板なのだ。

▲普通に走ってると気がつかないし、運の要素もある飛行船。実は取材時に撮影できなかったので、後日ナムコさんから送ってもらったのだ。

▶看板の中には、裏にも描かれてあるものがあるぞ。他にもこんな看板があるはずなので、ウラ捜ししてみてはどうかな。そんな遊びも提供してくれるところが、さすがナムコ(ヨイショ)



PCエンジンの人気RPGがAVGに!!

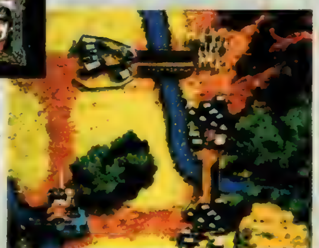


主人公。自分の未熟さから、師匠を死なせてしまい、仇を取るために旅立つ。17才。犬に獣化





◀PC版の画面構成とは違い、AVGらしい画面に変更されている。木村明広氏のキャラクターも、より美しく描き直されているぞ。ビジュアルシーンも期待できそうだね。



▶場所の移動はキャラクターを実際に動かすので、RPG感覚でプレイできるぞ。PC版と同じフィールドだから、見覚えがある人がいるかもしれないね。ダンジョンは、どうなるのかな？

PS版「アルナムの牙」は、PCエンジンのRPGを、AVGとしてリメイクしたもの。獣族として生まれた12人の若者たちの宿命と戦いが描かれているぞ。これは後にPSで予定されている続編『アルナムの翼』を楽しんでもらうために企画された作品なのだ。この中には、AVGの他に、ユーザーからの応募作品コーナーもあるぞ。『翼』の予告編も収録されているかもね。



アルナムの牙

獣族十二神徒伝説

●ジャンル／AVG●メーカー／ライトスタッフ
●発売日／12月発売予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可



気は強いが、人のために涙を流せる心優しいヒロイン。誤解されやすいタイプ。17才。兎に獣化

PCエンジンの人気RPGが、AVGとしてPSに登場。それがこの『アルナムの牙』だ。AVGの他にも、ユーザーから募集したイラストが詰まっている、ファンには涙モノの作品なのだ。

アルナムの牙

獣族十二神徒伝説

運命と宿命に翻弄される獣族たち



シャッコ



短気で気性が激しいが、ドジで三枚目。23才。虎に獣化。

タランダ



男をいじめるのが趣味だが、実は他人思い。25才　蛇に獣化。

ギュウ



無口で、体に似合わず、優しい心を持つ。27才。牛に獣化。

ヨウガン



気弱で臆病。人を傷つけることを極端に嫌う。20才。羊に獣化。

スズメ





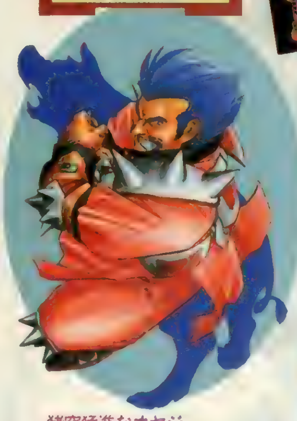
気だてがよくしっかり者のお姉さんタイプ。21才。馬に獣化。

バッソ



すばしっこく、シャッコとはいいコンビ。18才。鼠に獣化。

ランチョ



猪突猛進なオヤジ。とても怖い妻がいるらしい。35才。猪に獣化。

トバリ



ケンプの良き理解者で、兄貴分的な存在。19才。鳥に獣化。

ヒエン



生意気な少年。プライドが高く、自信家。16才。猿に獣化。

リョウスイ





すべてが謎に包まれている幻の種族。年齢不詳。龍に獣化。





3Dシューティング・アドベンチャー

キリーク・ザ・ブラッド2

KILEAK, THE BLOOD 2／Reason in Madness

トータル・アートディレクション：横山宏

音楽：松前公高／クリエーション&ブレーン：GENKI

95年12月発売予定／予価：5,800円（税抜）

メモリーカード容量：1ブロック使用／発売元：㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント

●大ヒットロングセラー！好評発売中"キリーク・ザ・ブラッド"5,800円（税抜）

●SME NM室／「發！ HATSU！」会員募集のお知らせ
「キリーク・ザ・ブラッド2」「通天閣」「クーロンズ・ゲート」をはじめとするSMEニューメディア室発の
プレイステーションソフトの最新情報が入手できるほか、スペシャルプレゼントなどの特典があります。（入会金、会費無料）
ハガキに 1 氏名 2 住所 3 電話番号 4 年齢 5 性別 6 職業 7 お持ちのゲーム機種名をご記入の上、下記宛ご応募ください。
宛先：〒177 東京都石神井郵便局 私書箱32号 ㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント「SME NM 室 HATSU!」係



●SME NM室/「發!—HATSU!—」会員募集のお知らせ

「キリーク・ザ・ブラッド2」「通天閣」「クーロンズ・ゲート」をはじめとするSMEニューメディア室発のプレイステーションソフトの最新情報が入手できるほか、スペシャルプレゼントなどの特典があります。(入会金、会費無料)ハガキに①氏名②住所③電話番号④年齢⑤性別⑥職業⑦お持ちのゲーム機種名をご記入の上、下記宛ご応募ください。

宛先:〒177 東京都石神井郵便局 私書箱32号 ㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント「SME NM 室 HATSU!」係



マークおよび PlayStation™は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
PlayStation
いくぜ、腹筋200回！
●実写兄貴シューティング！32bitの筋肉が暑苦しい
●葉山宏治　復活！岩崎琢との銀河最強ハーモニー
●信頼度システム！アドン&サムソンの忠実心により攻撃が変化
●2人協力プレイ可能！マルチエンディング採用！
銀河最強
キャンペーン
実施決定！
超兄貴
究極無敵銀河最強男
12月下旬発売予定　予価5,800円（税別）
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
お問い合わせは（月曜～金曜日10：30～18：30）
まずは初体験版CD-ROM（徳間書店）で準備体操しろ！12月上旬発売予定
©NCS

PlayStation



陣取りゲーム風味
「惑星開拓シミュレーション」登場！

11月3日発売予定
定価5,800円（税別）

夜空の星に君の名前を付けられる権

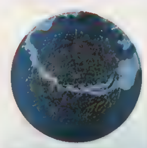
- ●プレイステーションソフト「ただいま惑星開拓中！」のパッケージに入っているアンケートハガキの質問に答えて送ってネ！
- ●12月から3カ月連続で抽選し、毎月3名（合計9名）の方に「夜空の星に君の名前を付けられる権」をプレゼントいたします！（最終締切日：平成8年2月末日消印有効）
- ●当選された方は、「国際星名登録機関（アメリカ）」で手続され、登録が完了すると、豪華額入り「証明書」、登録された名前と星の位置を示した「カード」や「星図」、「星座図」がお手元に届きます。
- ●惜しくも当選されなかった方にも抽選で100名様に「ただいま惑星開拓中！」オリジナルテレホンカードをプレゼントしちゃいます！



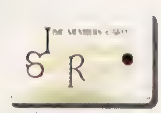
◀オリジナルテレホンカード



▲星図



▲星座図



▲カード



▲証明書

ALTRON
株式会社アルトロン TEL.03-3440-0603
〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F



天地無用!(仮)

●ジャンル/デジタルアニメーション●メーカー/エクシングエンタテイメント
●発売日/未定●価格/未定
●対応周辺機器/未定●多人数プレイ/未定

PS版オリジナルキャラクター役の声優がついに決定したぞっ!!

PS版『天地』オリキャラ3人娘役の声優を決定するオーディションの結果を本誌読者にだけいち早くお知らせしちゃうのだ!



こんなシーンをぜひ見たい!!

毎度おなじみ阿重霞と魎呼のケンカのシーンを、はやりの格闘ゲームみたいに遊べたら楽しいかも。「バーンナッ　ル対波　拳!」なんてね ……そりゃ無理か(笑)。

原画／伊藤克修　彩色／金山桐子
背景／スタジオちゅーりっぷ
特殊効果／福田貴博

開催！　PS版『天地無用！』声優オーディション

オリジナルキャラ3人娘の声優決定!!



PS版『天地無用！』に登場するオリジナルキャラ３人娘役の声優を決める『声優公募オーディション』の独占取材に成功！その結果をどこよりも早く本誌読者のみなさんに大公開するぞ！

ＰＳ版「天地無用！」に登場する、オリジナルキャラクターのバウンティハンター３人娘役の声優を決める『声優公募オーディション』の第二次選考が、去る９月23日（土）に行われた。第一次選考に寄せられた、応募書類800通以上の中から選ばれ、この第二次選考に残ったのは、たったの12名。倍率にすると約67倍という、超難関をくぐり抜けたということになるわけだ。

審査の内容は、審査員からの質問に答える面接試験、ＴＶ編「天地」の画面を見ながらセリフをいう、ぶっつけ本番のセリフ試験。そして、カラオケによる歌の試験の３つだ。さすがに難関をくぐり抜けただけあって、みんななかなかの芸達者ばかり。とくにセリフ試験などは玄人はだしという感じだったぞ。

この厳しい選考にみごと合格したのが、花島佳奈英さん、赤見幸重さん、秋山久美さんの３人だ（下段参照）。彼女たちのうち誰がどのキャラを演じるのかはまだ未定だが、決定ししだい、またこのページでお伝えするのでお楽しみに！



◀緊張しながらも、声優になるという夢を叶えようと一生懸命にがんばっているのが、ビンビン伝わってきたぞ。



花島佳奈英

〈はなしまかなえ〉
[illegible]



赤見幸重

〈あかみゆきえ〉
東京都出身の、アニメが大好きな20歳。現在Ｕ２という事務所に所属している。好きな声優は、日高のりこさん、佐々木望さんなど。将来は「フランダースの犬」のような、名作アニメに出演してみたいそうだ



秋山久美

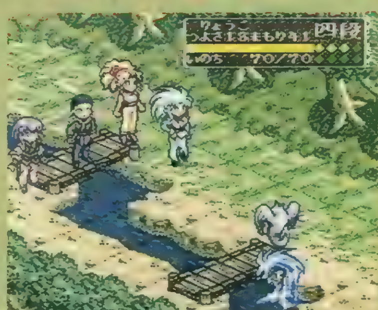
〈あきやまくみ〉
[illegible]

SS・SFC・パソコンと多彩に広がるゲーム版『天地』の世界

「天地」のゲームは、ＰＳ以外の機種でも展開中だ。セガサターンでは、すでに発売中の「ごくらくＣＤ－ＲＯＭ」に加え、年末には完全オリジナルのＡＶＧが出る予定だし、スーパーファミコンでも「天地無用！げ〜む編」というＳＬＧが好評発売中だ。また、パソコンでは「魔法少女プリティサミー」（ＰＣ98版）が12月１日には発売される予定。あ、でも全部の機種を持っている人以外は遊べないか。これ全部ＰＳに移植してくれるとうれしいんだけどなー。ねえ、エクシングさん？



▶「天地無用！魎皇鬼温泉　湯けむりの旅」／ユーメディア／セガサターン／ＡＶＧ／¥8,500／12月下旬発売予定



▲「天地無用！げ〜む編」／バンプレスト／スーパーファミコン／ＳＬＧ／¥10,800／発売中



◀「魔法少女プリティサミー」／ＡＩＣスピリッツ／ＰＣ98シリーズ／ＡＶＧ／¥１０，８００（予）／12月１日発売予定

PROJECT天地無用! 5'th STAGE



この"プロ天"は、PS版『天地』だけに限らず『天地無用!』ワールド全体を楽しむページなのだ。今回は、すでに10月から好評放送中のラジオ番組『秘密の天地無用!』について、ドドーンと紹介しちゃうぞ!

ついにラジオに進出!! 秘密の天地無用!

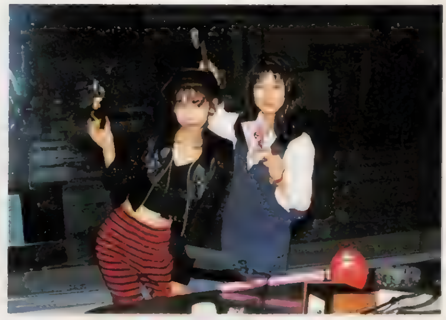
●文化放送：毎週土曜日／深夜22時から放送中
●ラジオ大阪：毎週日曜日／深夜22時30分から放送中
●東海ラジオ：毎週水曜日／深夜24時30分から放送中



▲後列左から、横山智佐、天野由梨、小林優子、青野武、水谷優子、高木渉。下段左から、折笠愛、菊池正美、高田由美(敬称略)。ドラマ第1話の収録では、あまりのおもしろさのため、収録時間が大幅に延びたとのことだ。

最近とみにアニメ系の番組が増えてきているラジオ界に、ついに『天地無用！』が進出。タイトルは『秘密の天地無用！』だ。パーソナリティは、魎呼役の折笠愛さんと阿重霞役の高田由美さんという女王さまコンビ(笑)。番組の内容は、おふたりのトークをはじめ、リスナーからのハガキを紹介する「超時空通信」、お悩み相談コーナー「ラブラブ駆け込み神社」、通信端末『メサージュ』を使って番組との双方向アクセスができちゃうという「ハイパーメディアインフォメーション」など。さらに『天地』の声優さんがゲスト出演したり、ゲーム関連の情報がいち早く聞けたりと、もりだくさんだ。

もちろん、完全オリジナルのラジオドラマも放送されるぞ！　内容は、オールスターキャストあり、阿重霞・魎呼や美星・清音などのコンビによるお話ありの読み切り型だ。ちなみに、このドラマは12月6日にCDになって発売予定。



ラジオ『プリティサミー』絶賛放送中!!

『天地無用！』に続き、『魔法少女プリティサミー』のラジオ番組も、TBSラジオにて毎週金曜日の深夜0時30分から好評放送中だ。パーソナリティはもちろん砂沙美＝サミー役の横山智佐さん。新作ドラマ（第3回の放送より開始予定）あり、トークありのとっても楽しい内容なのだ。聴くべし！

プロ天読者コーナー!!

「TV編が基になるということは、清音の出番もあるんでしょうか？」
岡山県　いいち・ナイアガラさん

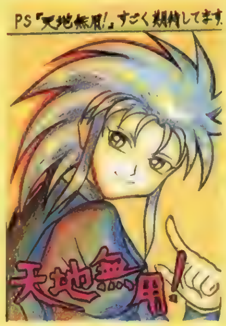
もちろん、出番はあるぞ。たぶん、美星と清音のコンビで活躍（？）するんじゃないかな。

「ゲームはTV編だから、津名魅が出ないだろうなあ。残念」神奈川県　カニの白眉鷲羽さん

と・こ・ろ・が、出るんだなあ。しかも、OVA編とは違って、年齢の設定が15～6歳なのだ！

応募のあて先

〒101　東京都千代田区
神田駿河台1－8
東京YWCA会館5F
メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
プロジェクト天地無用!
略して"プロ天"係まで



◀兵庫県　ぺんたごんさん：色鉛筆でここまで描くとは、すごい！



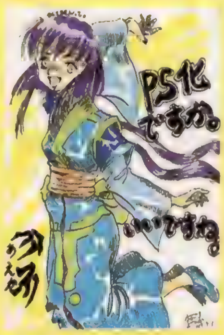
▲群馬県　一条つくもさん：左隅の阿重霞がなんともいいっす。



▶東京都　マンダムZさん：砂沙美への愛情を感じるね。



◀兵庫県　如月葵さん：海水浴に行ってもやってることは同じってか（笑）。



◀神奈川県　ながつきよつかさん：美樹本晴彦風の阿重霞。……いい。



◀島根県　多美子さん：阿重霞のイラストがようやく増えてきたな。

Noël
ノエル

新感覚のコミュニケーションソフトのキーワードは"NOT DiGITAL"



TV電話を通して3人の女子高生との会話を楽しむ、新感覚のコミュニケーションソフト『ノエル』。今回はまず、そのオープニングに登場する水着姿の3人を大公開。もちろんここで紹介したセル画は、いずれも実際のオープニングに使用されるものばかりだ！

Noël
ノエル

●ジャンル／ETC●メーカー／パイオニアLDC
●発売日／'96年春予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可



初公開!!

プレイステーション用 リアクションムービー!!

▲▼▼本作のモニター上で動く画面を初公開！　画面いっぱいに迫力のアニメーションが展開されるのだ!!

本作でＴＶ電話を使って会話する際は、モニター上に相手の女の子が登場し、会話の間は常にリアルタイムのアニメーションによって動き続けている。しかも驚いたことには、プレイヤーが操作している間も決して音声とアニメーションが中断することはない。そのため、モニターの向こう側に、本当に話し相手が存在しているような感覚が味わえるのだ！

遠距離恋愛を楽しめる デジタル・コミュニケーション

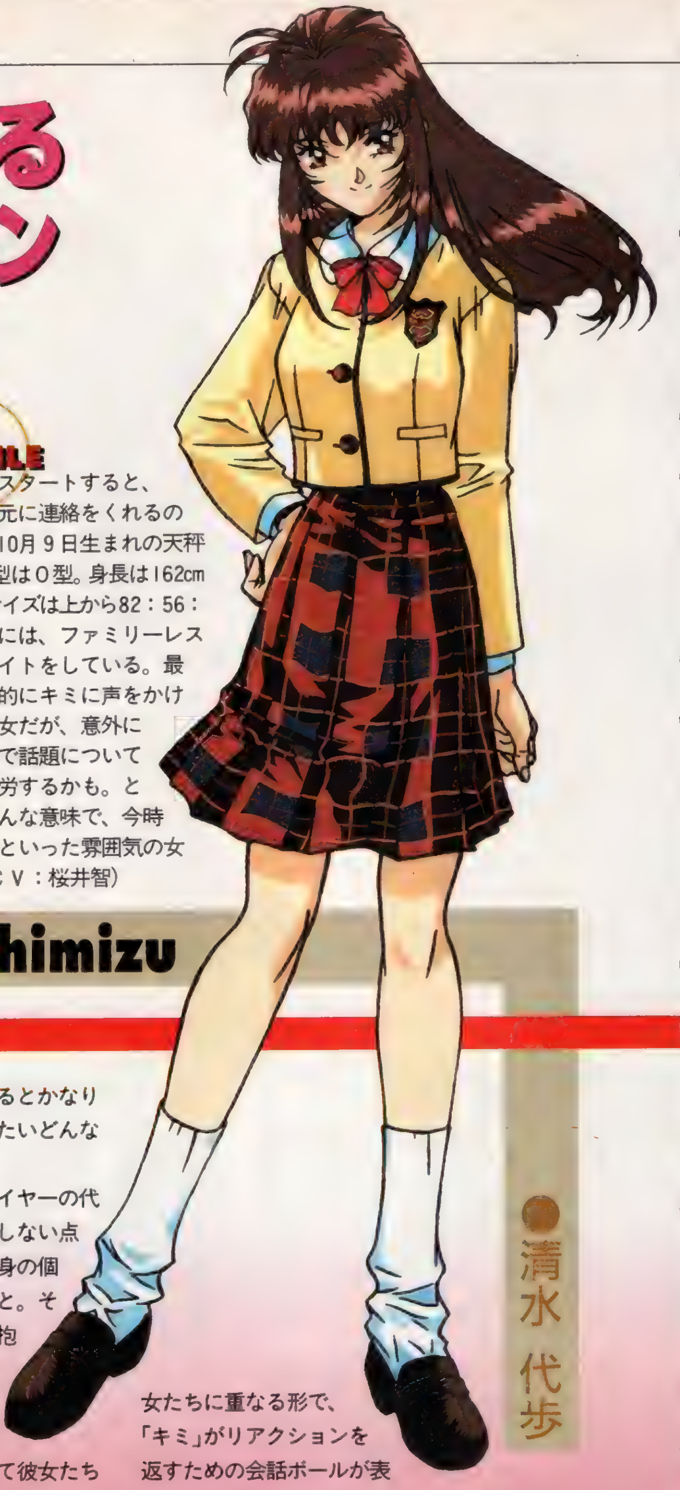
「Noël」の設定は、今から10年後。コンピュータ・ネットが広く普及し、ＴＶ電話と一体化した端末が各家庭を結んでいるものの、それ以外は現在とまったく変わらない世界が舞台となっている。

物語は、プレイヤーであるキミが、夏のリゾート中にとある海岸で、３人の女子高生と偶然出会うことから始まる。彼女たちは東京都臨海区（！）にある江珂女子高の３年生で、彼女たちも夏休みのバカンスとしてキミと出会った海岸を訪れていたのだ。キミは彼女たちに頼まれて、海岸で遊ぶ３人の姿をビデオカメラで撮影してあげることになった。

彼女たちと別れてからしばらく経ったある日、キミのＴＶフォンに留守番電話が入っていた。彼女たちのひとり、代歩ちゃんがキミに連絡をくれたのだ。こうして、彼女たち３人とキミとのあいだで、ＴＶフォンを使ったコミュニケーションが始まった！

会話を続けていくことで、彼女たちとキミとの関係は、どんどん親密になっていく。話がはずめば、ときには彼女たちの近況を伝えるビデオメールを送ってくれることだってあるのだ！

ゲームの期間は、９月から12月までの４カ月間。彼女たちと連絡を取り続けてクリスマスを迎えたキミには、何か素敵なことが起こるかも!?



PROFILE

ゲームがスタートすると、まずキミの元に連絡をくれるのが彼女だ。10月９日生まれの天秤座で、血液型はＯ型。身長は162cmで、スリーサイズは上から82：56：84。放課後には、ファミリーレストランでバイトをしている。最初から積極的にキミに声をかけてくれる彼女だが、意外に移り気なので話題についていくのは苦労するかも。とにかくいろんな意味で、今時の女子高生といった雰囲気の女の子だ。（ＣＶ：桜井智）

kaho shimizu

●清水 代歩

開発スタッフが語る『Noël』のシステム



――本作は、従来のゲームと比べるとかなり雰囲気が異なりますが、これはいったいどんな作品なのでしょうか？

このソフトの大きな特徴に、プレイヤーの代理となる男性キャラはまったく登場しない点があります。プレイヤーが、自分自身の個性を持って３人の女の子に接すること。そして、それによっていかに現実感を抱くことができるか？　それが、このソフトの意図することなのです。

そのため、このソフトではプレイヤーがプレイステーションを使って彼女たちに直接アクセスするような雰囲気を狙っています。画面の中にＯＳ的なギミックを入れることで、あたかもパソコンを操作しているかのように見せる工夫をしているのです。

――では、具体的なシステムは、いったいどうなるのでしょうか？

このソフトでは、まず「キミ」（プレイヤー）はＴＶフォンをかけることになります（彼女たちからかかってくる場合もあります）。ＴＶフォンでの会話の際には、フル画面で登場する彼女たちに重なる形で、「キミ」がリアクションを返すための会話ボールが表示されます。この会話ボールというのは「キミ」から彼女たちに意思を伝えるための道具で、単純な感動詞的なものから具体的な事物を指すものまで、さまざまな内容が用意されています。

会話ボールの中から「キミ」が伝えたい内容のものを選択すると、その会話ボールは画面右下にある〝ボイド〟と呼ばれるインターフェースに移動します。このＶＯＩＤを経由して彼女たちに意思を伝えると、彼女たちはそれに反応して、向こうもさらにリアクションを返してく



●佐野倉 恵壬

PROFILE
陸上部に所属する、スポーツウーマンの彼女。１月17日生まれの山羊座で、血液型はＡ型。身長は163cmで、スリーサイズは上から84：59：86。最近は、陸上よりも音楽のほうに興味があるようだ。（ＣＶ：未定）

emi sanokura

yuka okano

●岡野 由香



PROFILE
クールな雰囲気の彼女は、機械をいじるのが大好きという変わった女の子だ。６月６日生まれの双子座で、血液型はＡＢ型。身長は154cmで、スリーサイズは上から80：56：83。興味がない話題には全然乗ってこないが、話が合えば奥の深い会話が楽しめるかも!?
（ＣＶ：未定）

れるというわけです。

――既存の恋愛ＳＬＧと、『Noël』との最大の違いはどんなところでしょうか？

〝Noël〟はキャラクターが現実に存在しているように見せることをコンセプトにしています。彼女たちは演技的に止まることはあってもほとんどの場合つねに動き続けているのです。

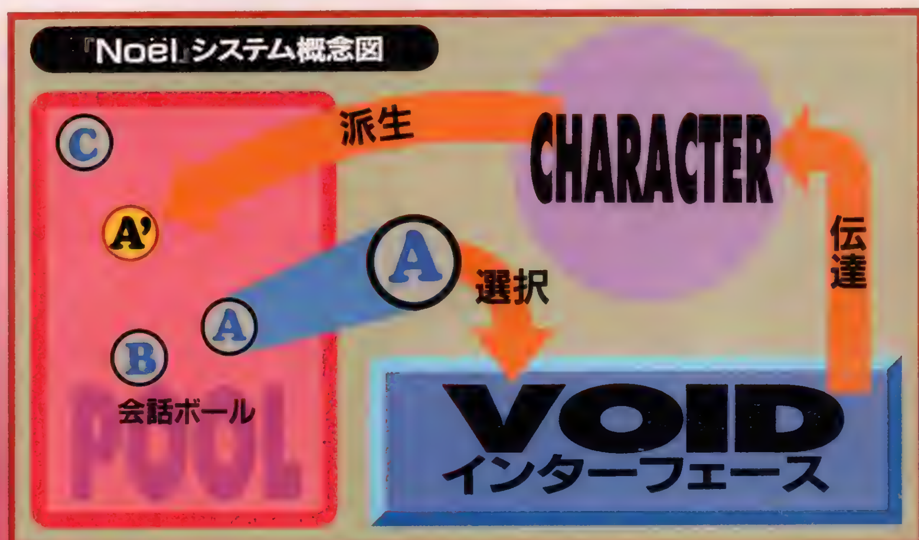
まず、彼女たちには基本的にパラメータというものは存在しません。こうすると好感度が上がるぞ、という確実な答えはないのです。彼女たちひとりひとりは、それぞれＡＩのようなものを持っています。ですから「キミ」が前回プレイしたときとまったく同じ操作をしても、彼女たちが同じリアクションを返してくれるとは限らないのです。じつはそこには、「気まぐれ」的なものが要素として存在しているのです。

彼女たちは、「キミ」の話を全然聞いていないかもしれません。自分だけ勝手に話すだけ話して、「じゃあね！」とＴＶフォンを切ってしまうかもしれません。そういった現実にあり得る要素を盛り込むことによって、いかにリアルな会話をシミュレートするかが、このソフトのメインテーマなのです。それをどこまで実現できるか、楽しみにしていてください。

――最後に、『電撃プレイステーション』読者へのメッセージをお願いします。

『Noël』に登場する代歩、由香、恵壬の３人とお友達になってあげてください。お話を聞いてあげてください。一緒になって笑ったり悩んだりしてあげてください。そうしたら、彼女たちは皆さんの夢の中に現れるかもしれません。

――どうも、ありがとうございました。



エンジェルグラフィティ

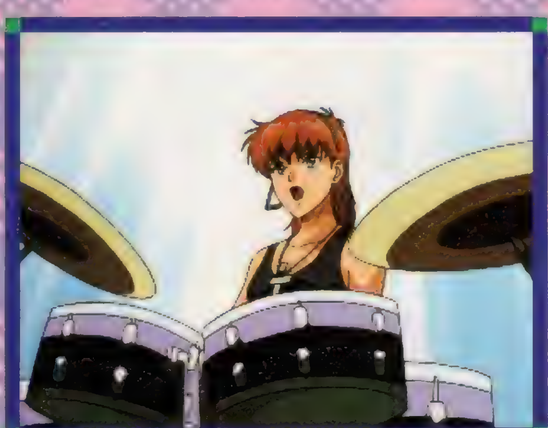
あなたへのプロフィール

だいたい分かってきたゲームの全貌！

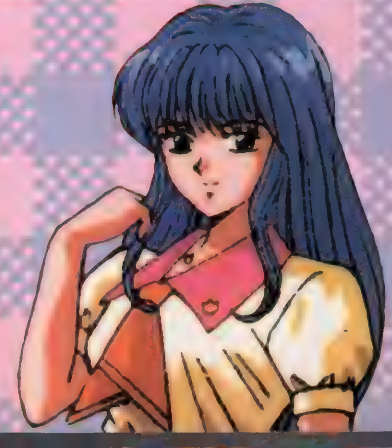
キャラクターデザインに「きまぐれオレンジ☆ロード」でおなじみのまつもと泉氏、脚本に『ファイナルファンタジーII』や『ダーク・ウィザード』などを手がけた寺田憲史氏という豪華スタッフの恋愛ＳＬＧ。ヒロイン・天野美鈴(cv：天野由梨)、島津セリ(cv：小野寺麻理子)、北条弥生(cv：笠原留美)、麻倉夏実(cv：篠原恵美)、まなみ・グレース(cv：富沢美智恵)のメインの女のコ５人に加えて、天使イヴ(cv:島本須美)、天使フレイヤ(cv:折笠愛)、そして担任の先生や看護婦さんなどのサブキャラ(cv:小野綾子)という超豪華声優陣が最大の魅力だ！

今回は、イベントシーンのアニメーションを初公開。その他にも初公開のグラフィックも紹介しちゃうぞ。これで少しはゲームの雰囲気を掴むことができるかな？　また、寺田憲史氏に突撃インタビューを行った。今まで明かされなかった、ゲームの内部を語ってくれたぞ！









魅惑の新ビジュアルを続々入手したぞ！

今まで紹介した画面は、バストアップのゲーム画面だけだったけど、今回のはひと味違うぞ。なんてったって、選りすぐりのイベントシーンのアニメーションなんだから！　早くこれに声優さんの声がのったものを見たいよね。また、背景のグラフィックもいくつか届いている。これらのビジュアルを見ていると、どうやら既存の恋愛ＳＬＧとは異なるタイプのものになりそうだ。ただ単に自分のパラメータ（こういう数値的なものがあるとは限らないが）を上昇させてさえいれば、お目当ての女のコと仲良くなれると思ったら大間違いだろう。58ページからのインタビュー記事を見れば詳しく分かると思うが、ゲームの中で恋愛を体験する、いわゆる″恋愛シミュレーター″的な要素を数多く含んでいるのだ！　いまだ恋に燃えたことのない人、恋をしたくてたまらない人、恋多き人……さまざまな人々に体験してほしい、胸がドキドキするシチュエーションで満ちているだろう。５人の女のコは、それぞれまったく違ったドラマを君に見せてくれる。どのドラマに君の胸は高鳴るのだろうか？













『エンジェルグラフィティ』の脚本を
寺田憲史氏

『ファイナルファンタジーⅡ・Ⅲ』や小説『新きまぐれオレンジ☆ロード』などで有名なシナリオライター寺田憲史氏に直撃インタビュー。着々と人気上昇中の『エンジェルグラフィティ』の核心に迫る！

女のコの裏事情も描かれてます

——『エンジェルグラフィティ』は恋愛ＳＬＧっていうことなんですけど、実際にどんなゲームになるのか具体的に聞かせてください。
寺田：２年間の話なんだけど、複数の女のコと同時に付き合っていくこともできて、より友好度の高い女のコの物語に話がつながっていくというものです。まず５人の女のコが出てきます。そして女のコに好かれたり嫌われたり、パラメータが上がっていくことによって、先のストーリーにつながっていきます。女のコがクリスマスエンジェルに選ばれるということでエンディングにつながっていく……という感じかな。
——ＳＤキャラも出るという話を聞いたんですが、実際ゲームの画面はどうなるんですか？
寺田：基本的にはアニメーションのシーンがいくつかあるんですよ。(絵コンテを見ながら)こういうのがあがってるんですよ。
——これが全部アニメーションするんですか？
寺田：一番要になるシーンをアニメーションで見てもらって感情移入してもらえればと思ってます。それ以外はテキスト進行します。
——テキストというのは、具体的には？
寺田：文章のセリフとかですね。あとは選択肢。例えば夏祭りに行って「Ａ：金魚すくいをしよう、Ｂ：射的をしよう、Ｃ：たこ焼きを食べよう」という選択肢があるとしますね。それに対する答えが、Ａを選ぶと「幼いことが好きなんだな」とか、Ｂは「割と攻撃的なんだね」とか、Ｃは「お腹すいてんだね」とか(笑)。プレゼントをもらうときでもリアクションはいろいろあるでしょ？　「嬉しい！　前から欲しかったんだ！」とか「どうもありがとう」とか「なにコレ？」とかね(笑)。そういったものが好感度によって変わるようになってます。昔は「きまぐれオレンジ☆ロード」をゲーム化しようと思ってたんですが、『エンジェル～』の話を聞いて、このゲームで人間の裏事情っていうものを盛り込んでいこうと思ったんですよ。
——裏事情というと？
寺田：例えば、今日Ａ子さんという女性に「今度映画に行こうよ」って誘ってＯＫが取れたとしますね。で、次の日に「チケットが取れたよ」って電話すると「あ、そう」って、なぜかつれない返事だったりすることって現実にあるでしょう？　Ａ子さんにはどんな事情があったかというと、昔の彼氏から電話があって「明日会わないか？」と誘われて気持ちが揺れていたりするんですよ。そういうことってこっちは知らない……つまりプレイヤーは知らないんですよ。そういう彼女のプライベートな部分があるものにしようって思ったんです。
——ただ条件を満たせば女のコと仲良くなれるっていう数字的なものじゃないんですね。



▲よく見えなくてゴメン。でもこれは極秘資料だからガマンしてね。こういった資料が山ほどあるのだ。

男心をくすぐるシチュエーション

寺田：そうですね。これは「オレンジロード」をやってきて思ったことなんですよ。ヒロインのまどかってすごく気まぐれでしょ？　僕がシナリオ担当になってからは、そういう部分を強調するようにして、気まぐれな〝まどか〟と脳天気な〝ひかるちゃん〟っていう２本線をしいていたんですよ。それをゲームの中に生かしたいな、と思ったんです。『エンジェル～』では５人の女のコそれぞれに独自のドラマを用意しました。
——女のコの数を５人にした理由っていうのは？
寺田：５人ぐらいが一番いいっていう制作サイドの意向です。ドラマ性を重視するには５人ぐらいの人数がちょうどいいんですよ。短かくもなく長くもなくストーリーを楽しめますから。
——シナリオを作る上で苦労された点はどういうところですか？
寺田：あんまり苦労したって感じはないのですが、５人の女のコそれぞれに〝泣き〟のシーンを入れたいなぁと思ったんです。気がある女のコに気持ちをぶつけられたら、男としてそのコに「なにかしてあげたい」とか「気持ちに応えてあげたい」とか思うでしょ？　例えば、いつもは気の強い女のコが君にだけナイーブな部分を見せたりするとき、男として抱きしめてあげたくなりますよね。そういう気持ちをプレイヤーに感じてもらえる話作りにしたかったんです。
——特にこだわった点や、「ココに注目してほしい！」という点はありますか？
寺田：気持ちの深い部分まで踏み込まないと本当は恋愛って生まれないじゃない？　ただ可愛い女のコが出てきて「おはよう」とか「これ、チョコレート」とか言ったりするだけじゃ、ドラマは生まれないでしょ？　好きになるきっかけがないとドラマにならないから、そこを掘り

　photo／まきたゆういち

手がけるシナリオライター

スペシャルインタビュー



▶寺田先生お気に入り(笑)の麻倉夏実ちゃん。主人公の幼なじみで、ロックバンドのヴォーカル&ドラムを担当している。声を演じているのは篠原恵美さんで、主題歌と挿入歌も彼女が歌っているのだ。

下げて作ったつもりです。その点は、シナリオを手伝ってもらった現役女子大生のコとともに大いにこだわりました。

——まつもと泉先生とのコンビはどうですか？

寺田：まつもとさんって、コンピュータとかメディアとかすごく勉強する人なんです。小説『新オレンジ』でもインターネットのことでアドバイスを受けたりしました。

——寺田先生はどのキャラクターが好きですか？

寺田：演歌で「女は無口な人がイイ」とか言うでしょ？　僕はそういうのよりは言いたいことをハッキリ言うタイプが好きですね。そういう意味でいったらみんな好きです。

——み、みんな好きなんですか？（弱ったなぁ）強いて言えば誰ですか？

寺田：う〜ん……是非入れたかったのは夏実のキャラクターで、僕の好きな「恋しくて」という映画に出てくるようなタイプなんですよ。やっぱり男っぽくて、ドラムのスティックを持っていたりしてね。でも最後にホロリと泣ける、いい映画ですよ。



——まつもと先生は「寺田先生はショートカットの女のコが好きだろう」って言って……。

寺田：ショートカットの女のコ？　（すかさず）大好きです！（笑）　まつもとさんの方はナイスバディ系が好きなんですよ。

——で、ショートカットの夏実ちゃんが好きなんじゃないかなぁ……と（笑）。

寺田：そういう感じではないなぁ。でも、シナリオやってる僕がこんなこと言っちゃいけないと思うんだけど、美鈴みたいなお嬢様タイプって付き合うと疲れるんじゃないかな？（笑）

——寺田先生の高校時代の恋の思い出は？

寺田：タイプはまったく違うんですけど、「オレンジロード」の主人公を通して自分を語っていた気がしますね。ラグビー部の練習が終わった後の夕焼けの中で、詩を読んでいたりする自分が好きでしたね。

——ラグビー少年でもあり、詩人でもあったと（笑）。そのときに奥さんと出会ったんですね。

寺田：なんで知ってるの？　まいったなぁ……。

——参考までに、なにか淡いエピソードがあればどうぞ。

寺田：いやぁ、漫画みたいなものですよ（とメチャクチャ照れ笑い）。

——最後に、電撃プレイステーションの読者にメッセージをお願いします。

寺田：本当の意味で〝恋愛をシミュレート〟するゲームに仕上がると思います。発売日を期待して待っていてください！



エンジェル　グラフィティ

あなたへのプロフィール

●ジャンル／恋愛SLG●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント
●発売日／冬予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可



WIZRD'S HARMONY

ウィザーズハーモニー

自分の好きな女の子を選んで育てられる超期待のファンタジー育成SLG『ウィザーズハーモニー』。今回はみんなが気になってしかたがなかったゲームシステムを最新の画面写真と一緒にドドーンと紹介しちゃうぞ!!





STORY

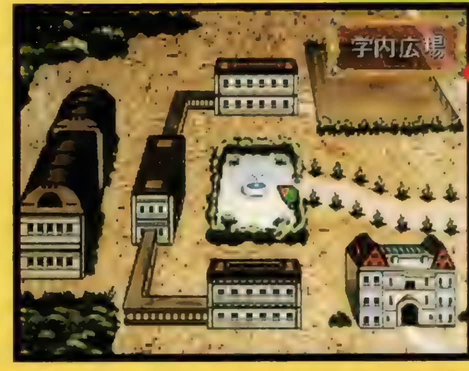
主人公ルーファス・クローウンがマスターを務めている「ウィザーズ・アカデミー」は今、廃部の危機に立たされていた。何しろ部員といえばルーファスたった1人しかいないのである。それというのも今年卒業したデイル・マース先輩の悪行の数々（?）のせいなのだ。とにかく伝統ある「ウィザーズ・アカデミー」を存続させるためには、部員を5人以上集め、さらにクエストなどをこなして実績を上げなければならない。果たしてルーファスはアカデミーを守れるのだろうか?

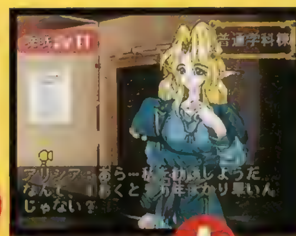
Step1 部員勧誘 まずはナンパ(?)からスタート!!

まずゲームが始まったらルーファス（プレイヤー）が一番最初にしなければいけないのは、５日間以内に部員を５人集めること。つまり部員の勧誘、言い換えれば女の子をナンパをしちゃおうというのだ！　ただしこれがそう簡単にはいかない。何しろ部員になってくれる女の子たち（一応男もいるが）は学園内のどこにいるかわからないので、探し回らなければいけない。しかも好みの女の子が見つかっても、説得の仕方がわるいと部員にはなってくれないのだ。もし、５日間が過ぎても部員が５人集まっていない時は、デイル先輩が部員を連れてきてくれるが……やっぱり自分で集めたいよなあ。

学園内を探しまくれ!!

▼これが学園内のマップ。このどこかに女の子たちがいるのだ。１日に移動できるのは２回だけだから、好みの女の子を探し出すのは運も必要になってくるぞ。





◀女の子を発見！　彼女はウンディーネ族のアリシア・ヴィンセント。どうやって説得しようかな？



▶無事説得に成功した！　もし気に入らない女の子なら、わざと断られるようにしてしまうということもできるぞ。

Step2 学園生活 いよいよ本編。楽しい学園生活だ!!



▲これがスケジュール選択画面。各キャラごとに設定することも可能だ。



▶コマンドが実行されるとこんな風にパラメータの増減が一目でわかるようになっている。

無事部員が５人集まったらいよいよ本編に突入！　一週間の内、月曜から土曜日まで右のコマンドを実行して自分たちを成長させて行くのだ。１年間に３回行われる魔導試験に全員が合格できないとダメなのでしっかりと勉強しよう。また「うわさを聞く」で、街で起こっている事件のことを聞いておくと、「遊びに行く」で、街に出た時にその場所でイベントが発生するのだ。いったいどんなイベントがあるのかは、まだまだ秘密だけどね。

コマンドアイコン

コマンド	説明	コマンド	説明
地の魔法	地の魔法の勉強をする。主に地のパラメータがアップ。	休み	体力がなくなると動けなくなるので休ませて回復。
水の魔法	水の魔法の勉強をする。主に水のパラメータがアップ。	遊びに行く	6人で全員で街へ遊びにでかける。(イベント関連コマンド)
火の魔法	火の魔法の勉強をする。主に火のパラメータがアップ。	うわさを聞く	街で起こっている事件の噂を聞く。(イベント関連コマンド)
風の魔法	風の魔法の勉強をする。主に風のパラメータがアップ。	ステータス	魔法レベルなど各キャラクターの詳しいステータスを見れる。
魔導書を読む	魔導書を読んで魔法の知識を高める。主に魔知がアップ。	相性	各キャラごとの相性を確認することができる。
暗記	魔法の呪文を暗記する能力を高める。主に暗記がアップする。	システム	セーブやロード、メッセージスピードの変更などを行う。
一般教養	道徳心をやしなう。主に教養がアップする。	実行	スケジュール選択画面で立てた計画を実行する。

イベント

このゲームの大きな売りの一つは、やはりイベントだろう。何しろ誕生日や試験など定期イベント、各キャラに個別に用意されたものも含めてその総数は300以上！　今までの育成ＳＬＧなどとは比較にならないほど多いのだ。もちろんエンディングだって40種類以上も用意されているし、遊びごたえ十分だぞ！



▲これは夏祭のイベント。うまくすれば女の子と仲良くなれるかも。

ウィザーズハーモニー

●ジャンル／育成SLG●メーカー／アークシステムワークス
●発売日／96年春予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード（ブロック数未定）、マウス●多人数プレイ／不可

「エスパッシ」と呼ばれる不思議な世界で、旅気分を満喫するという一風変わったAVG『土器王紀』。自由気ままに行動し、眼前に広がる不思議な世界を目と耳で楽しむのだ！



発売目前！

土器王紀
DOKIDOKI

『土器王紀』ワールド見どころ3連発!!

1 未知なる世界で束縛されない自由な行動!!





ココが見どころっス！

▲エスパッシでマリポスと呼ばれている蝶が、花「フロン」から生まれる瞬間たムービーがすんごくキレイ

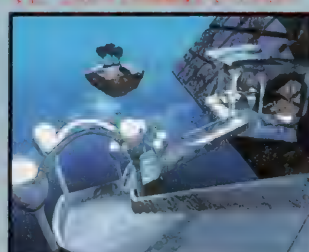
「土器王紀」は、目的に向かって謎を解き、シナリオを進めるといった通常のＡＶＧとは違い、「エスパッシ」というバーチャルワールドを、旅行感覚でひたすら〝楽しむ〟という、純粋なアドベンチャーだ。ゲームという堅苦しい目的やルールに縛られず、自由気ままにエスパッシを歩き回りながらこの世界の情報が身に付くから、目的を見つけてシナリオを進めるも良し、美しい風景を眺めながら世界をブラブラするも良し、とにかくプレイヤーの好きなように行動することができる。そんな束縛されない自由な遊びを提供してくれるのがこのソフトの魅力なのだ。

▼ハイクオリティなCGがスゴイ！

パッと見て目を引くのが、エスパッシのビジュアルをすべて高レベルのＣＧで描き起こしているという点だ。下の写真を見てもわかるとおり、ＣＧ専用のワークステーションで描いた超美麗でハイセンスなグラフィックを元にして、ＰＳの画面を造り出しているわけだから、画面のクオリティが高いのも当然なのだ。ＰＳが創り出すポリゴングラフィックもいいけど、ワークステーション級のグラフィックを取り込んで、ゲームの中で生かしてくれるこんなソフトが、今後もっともっと増えてくれると嬉しいよね。

イメージCG

▼[illegible]



ＰＳ版での画像

▼[illegible]



◀旅の始まりは「セレブロ大陸」

大陸の多くが水で覆われているセレブロ大陸から旅は始まる。プレイヤーがまず最初に目にする光景は〝下の庭園〟と呼ばれる場所で起こる不思議なできごとだ。フロン（花）から生まれるマリポス（蝶）や木から生まれる鳥（？）など、ぼくらが住んでいる現実世界ではありえない、なんとも摩訶不思議な現象が見られるぞ。ほかにも、大陸の地下へと続く不気味なエレベータや、遺跡に行くための転送装置など、謎でいっぱいだ。



▲神秘的な[illegible]セレブロ大陸[illegible]二重構造になっている

土器王紀

●ジャンル／AVG●メーカー／バンプレスト
●発売日／12月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（1ブロック）●多人数プレイ／不可

2 目を楽しませるビジュアルエフェクト！

グラフィックがキレイなのはわかった。でも、静止画じゃつまらないよね。絵はキレイだけど紙芝居みたいで拍子抜けしちゃうパターンがよくあるだけに気になるけど、そのへんは心配ご無用！「土器王紀」は、「ここまで動くかぁ！」ってくらい滑らかにグラフィックがムーブする。しかも、登場人物との会話シーンやイベントのエフェクト効果が凝りまくっていて、背景をぼかして特定のキャラを浮き立たせたり、移動シーンで前方へ進むと、次の風景グラフィックが画面の中心から外へ広がるようにワイプして切り替わるなど、グラフィックが美しいだけでなく、特殊効果でプレイヤーの目を楽しませてくれるのだ。マジですごいぞ！

釣りをするカーナ



▲これも2枚のグラフィックなのでかなりつらいが、釣りをしているカーナが獲物を釣り上げ、こちらに振り向くというシーン。このクオリティで滑らかに動くのは、PSならバッチリだけど、ムービーを出画するまでの待ち時間がまったくない！コレは凄い！ほんと凄いっス！

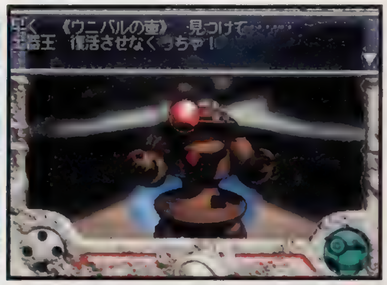
180°ターン

▼…180…前方のグラフィックの端(右回転の場合は右)がゴムで引っ張られたように伸びてから背面のグラフィックがスクロールインして画面が切り替わる。説明するのが難しいだけに、もうちょっと絵の枚数が多いとわかりやすかったかな？

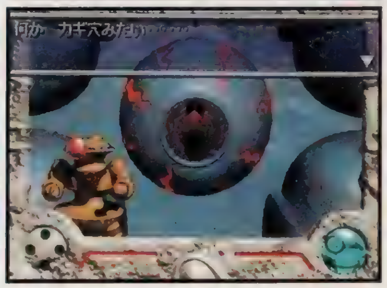


いちおう旅の目的もちゃんとあるんだ

目的を持たなくてもいい！エスパッシという世界を観察して、いろんなものに触れ、そのリアクションを楽しむ。それが「土器王紀」の楽しみ方だ。しかし、もうひとつの楽しみとして、謎を解き明かしイベントをクリアするというAVG本来の遊び方も可能だ。エスパッシの人々からいろいろな話を聞いて情報のレベルをどんどん上げ、身近なイベントを次々とクリアすることで、この世界の秘密をより深く知ることができるようになるのだ。そして、最終的には「土器王の復活」に立ち会うことを目指すことに。



▶司書室という場所で、土器王復活についてのメッセージが聞ける。土器王っていったい何者？



3 雰囲気を盛り上げるキャラクター

ちょっと頼りない旅の案内人"ケマポン"

▼プレイヤーにさまざまな助言をしてくれる旅先案内人。彼は基本的な知識はあるのだけれど……つっこんだ質問には、いまいち頼りない。かわいい案内人であって、この世界の解説者ではないのだ。謎に迫っていくには自分で調べないとダメ。

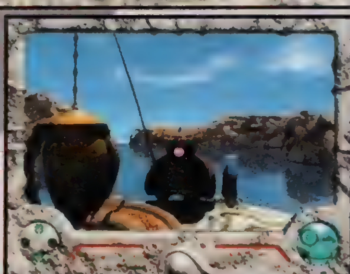




▼フロンに水をやるウーノ。いかにも"土器"って感じでイカス。ちなみに、彼らのしゃべりは「…@：△¢#$＊@」という、文字や口では言い表せない音声を発する（笑）



見てのとおり、このソフトに登場するキャラクターたちは、土器をモチーフとした個性的な住民ばかり。異世界エスパッシでプレイヤーの案内役を努めてくれる"ケマポン"や、もくもくと釣りをしている"カーナ"。下の庭園でフロン(花)に水をやる心優しそうな"ウーノ"など、とにかく見た目の個性度はバツグン！ しかし、エスパッシに住む人々と親密にお話をするには、ケマポンの協力を得ながらたくさんの情報を収集し、名前や特徴などを"メモ"しておく必要がある。このメモとは、エスパッシ独特の言語や人物の情報を記録しておけるアイテムで、名前がわからなくなったり、シナリオの進み具合をチェックするのにとても役立つのだ。



…真剣な…イなヤツなの…話しかけてもぜんぜん喋ってくれません。でも、ここまで無口だとカッコイイかも。



モビルスーツ
MS乗りになりたかった少年たちへ…。
『電撃』のガンダムコミックシリーズ
Dセレクション
新機動戦記ガンダムW
Wing Season AC195
ガンダム最新TVシリーズを完全網羅!
描き下ろしカラーイラストを満載
●5人のキャラクターが見せる、様々な表情に急接近!
●TVシリーズの名場面を収録
●11月15日発売　定価1,200円
単行本
史上最強のガンダムコミック!
MS SAGA⑩
近藤和久、ことぶきつかさ ほか
絶賛発売中!!　定価1,300円
最新TVシリーズ「新機動戦記ガンダムW」のパロディコミックを満載! 中村博文の超美麗ポスターも付いてるのだ。
①〜⑨巻も絶賛発売中!!　定価①〜④1,000円　⑤〜⑨1,100円
電撃コミックス
ランバ・ラル特攻!!
機動戦士ガンダム0079③
原作／矢立 肇・富野由悠季
作画／近藤和久
絶賛発売中　定価560円
ジオン軍大尉ランバ・ラルとアムロの死闘…。好評のシリーズ第3巻では初代TVシリーズ前半部分のクライマックスを収録。
①②巻絶賛発売中!!　定価各560円
機動戦士Zガンダム①〜③
作画／近藤和久
原作／富野由悠季・矢立 肇
絶賛発売中!!　定価各560円
ガンダムコミックの第一人者・近藤和久が描く、「Zガンダム」コミックの決定版シリーズ!
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・3294・1130(主婦の友社営業部)

RPGまでプレイステ

PlayStation

勝たせて、!!

プレイステーション
PS1周年記念

「ビヨンド ザ ビヨンド」

標準価格 5.800円(税別)
SCPS-10014

"

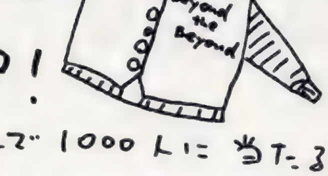
ーションに

いのかっ

RPG。

11月3日発売

「ビヨンド ザ ビヨンド」
予約キャンペーン実施中！



いま「ビヨビヨ」を予約すると、特製ブルゾンが抽選で1000人に当たるぞ。
ハガキに氏名（フリガナ）・性別・年令・郵便番号・住所・電話番号・職業・予約した店名を
明記の上、11/2（木）までに下記の住所へ送ってください。（当日消印有効）

〒107 東京都港区赤坂 8-5-26 赤坂DSビル2F
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント内「ビヨビヨ予約キャンペーン係」
※発表は商品の発送をもってかえますよー。

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT



誰よりも戦略人(かんがえた)だけ主役(ヒーロー)になれる

ファルカタ ～アストラン・パードマの紋章～

すでに絶賛発売中の戦略シミュレーションゲーム。簡単な操作方法で初心者でもすぐにプレイできちゃうのが魅力！　だけど何と言っても最大の特徴は、すべてのパーティーが自分の思考を持って同時進行で冒険しているということ。だから、協力や裏切りなどあらゆる駆け引きが攻略ポイントになってくるのだ。

シミュレーション
■好評発売中
■標準価格　¥6,800（税抜）
●メモリーカード：4ブロック
●プレー人数：1～4人

Illustration：Hitoshi Yoneda

STORY

太古の戦いで敗れた漆黒の神ミクトランテクトリが、
死者の国から甦り、再び太陽の覇権をめぐって
太陽と穀物の神アストランテクトリに戦いを挑む。
それは天が一巡するという天変の年。
今年がその年。アストランとミクトランが戦う年……

しょっぱなから難関続出！とお嘆きの皆さまへ

第1章の攻略ポイントを特別公開！しちゃうよっ!!

「操作はスゴイ簡単なのに、謎解きがムジュカシイ～!!」というおハガキをけっこう頂く。他のパーティーとの交渉や駆け引きで、敵味方がコロコロと入れ替わるから、けっこう面食らっちゃうのかな。そこで、今回は特別に信頼できる筋からの情報を公開することにしたのだ！

POINT 1 まずは外壁近くを探せ！



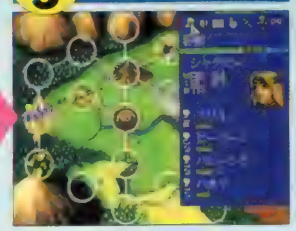
オープニングの終わり頃、司祭からのこんなメッセージが。よし、「探す」コマンドであたりを徹底的に探ろう！

POINT 2 ミクトラン軍の野営の後か!?



外壁をくまなく探すと、たき火の痕跡を見つけた。予言どおり、ミクトランの軍勢が現れたのかもしれない。

POINT 3 ミクトランが現れた！



いくつかの痕跡を残していたミクトラン軍が、ついに姿を現した。

POINT 4 司祭のメッセージに注目だ！

司祭は貢ぎ物を差し出して彼らをなだめた方がいいと言う。ここはやっぱり友好関係を作っておくべきかも。手持ちの財産でミクトランから友好の証をフガフガ（開発者に口を塞がれてしまった）。

POINT 5 青いポイントは敵の印



ポイントの淵が青色に変わるとそれは敵の印。どうやらミクトラン軍が村を焼き討ちにしたらしい。あんなに貢いでやったのにぃー！

POINT 6 戦いの火蓋は切られた！

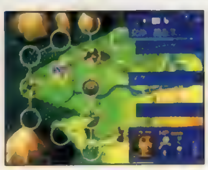


ここまできたら全面対決するしかない！援軍を頼んでミクトラン軍を一気に潰してしまおう！

★★いろんなコマンドを★★ 試してみよ～！

★交渉「誘う」

メンバーが足りなかったり欲しいキャラがいるならこのコマンド。相手に合わせて誰を交渉に行かせるか、どのくらい銀を積むかもよく考えてね。







★計略「虚言」

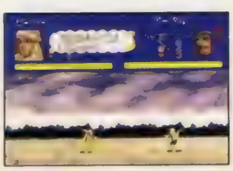
他パーティーの士気を下げたいならこのコマンド。あることないこと言って、相手リーダーへの忠誠心をダウンさせてしまうのだ。





★計略「試合」

他パーティーのキャラとリボンを賭けての試合に挑もう。勝てばステータスアップにつながるぞ。逆に相手から申し込まれることもある。





★195X年 4月1日。久しぶりにおじさんからのお招きだ！新築祝いにシカゴから年代物の愛車を走らせやっとのことでフロリダのお屋敷に参上。金持ちでお茶目なおじさんのことだから、何が起こるか楽しみ。

株式会社ガスト
〒380　長野市南石堂町1293
TEL.0262-24-7300

プログラム、企画、グラフィック、サウンドなど、プレイステーションでのゲーム開発スタッフ募集中!!



GGレッツゴーRPG

電撃PSはRPGの味方です

秋の夜長はやはりRPG。どちらかといえば格闘、ACTの得意なPSにもRPGの時間がやってまいりました。
さあ、新たなる世界へ…CDロムをセットして、コントローラを握って。
あ、そうそう、お茶とお菓子も忘れずに。

イラスト／©次郎

ビヨンド・ザ・ビヨンド
～遥かなるカナーン～

発売直前!! 冒険者たちに贈る『ビヨビヨ』ワールド徹底ガイド

ストーリーの中盤までに訪れる町とダンジョンを残らず紹介するぞ

ビヨンド・ザ・ビヨンド

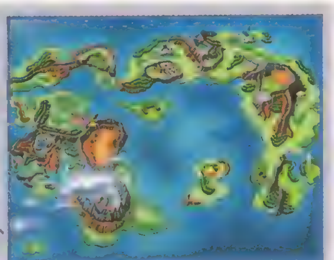
いよいよ発売間近の超大作ＲＰＧ『ビヨンド・ザ・ビヨンド』。今月は、ストーリーの中盤までに通る町や村、ダンジョンの様子を詳しく紹介しよう。ゲームの発売前は予習の参考書に、発売後は旅のガイドブックとして役立ててくれ。人々が暮らす町や村には、土地柄にあった風習や独特の生活習慣など、現実味を感じさせる魅力的な要素があふれている点も『ビヨビヨ』の大きな魅力。世界をめぐり歩き、さまざまな人々に出会い、それぞれの地域独特の文化に触れることで、プレイヤー自身の心の成長をもはかれるＲＰＧなのだ!?



◀ダンジョンのインパクトも強い。すべてのダンジョンに、驚きの仕掛けや演出がほどこされている

これがワールドマップだ!!

右の写真が、『ビヨンド・ザ・ビヨンド』のワールドマップ。フィンが旅立つアイラの村は、ちょうどマップ中央北にある。序盤の冒険は、そこからグリーンハイム大陸を南下する旅なのだ。ちょうど世界の東半分を縦断するわけだ。港町モンマルトで船が手に入れば、西へも向かえるのだが……。



ビヨンド・ザ・ビヨンド
～遥かなるカナーン～

●ジャンル／RPG●メーカー／SCE
●発売日／11月3日●価格／¥5.800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

いきなり無理矢理連続写真
オープニングアニメにまずは注目だ!!

タイトル画面で待っていると、ポリゴンを使ったオープニングアニメーションが流れる。マリオン国の様子をうかがうバンドール軍の姿が描かれているオープニングからは、いきなり急展開をむかえる序盤のストーリーの雰囲気がひしひしと伝わってくるぞ。ゲームを始める前に見ておこう。

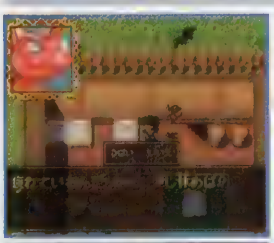


すべての始まりの素朴な村「アイラ」

デザートリアとグリーンハイムの、２つの大陸の境…マリオン国を南東に下っていった山間にある辺境の村が「アイラの村」だ。物語の主人公フィンは、幼い頃にアイラの村長ガラハッドに預けられ、以来ずっとこの村で育てられてきたのだ。そのため、ガラハッドの娘アニーと息子のベルーシとは幼なじみの間柄だ。旅人が来ることはないので宿屋はなく、大きな建物といえばガラハッドの屋敷と教会くらいのもの。物品の流通は、荷物を背負った行商人がすべてまかなっているという、本当に素朴な村なのだ。

CHECK POINT

ガラハッドの屋敷の地下にあるストックボックスは、使わなくなったアイテムやお金を預けておくことができる非常に便利なものだ。ゲームを始めたばかりの頃はあまり世話になることはないが、後でとても重宝するぞ。奈落の洞窟、最初の冒険に旅立つ前に、屋敷の地下にあるミドルソードとライトシールドをもらうのを忘れずに。この２つを取っていないと、屋敷を出ることすらできない。行商人からアイテムも買ってこう。



◀[illegible]
▼[illegible]



道具屋リスト	
薬草	10
いやしのハーブ	200
毒消し草	20
リフレッシュハーブ	300
導きの枝	400

地底界の姿をかいま見れる「奈落の洞窟」



▲[illegible]という地下世界、[illegible]危険な場所だ。

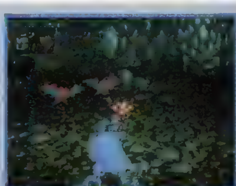


▶聖なる水は、モンスターを退ける不思議な力を持っている。

アイラの村から山岳沿いに南へ下ると、「奈落の洞窟」が見えてくる。奈落の洞窟の最深部には、万病に効くという聖なる水が湧き出す泉があり、少し前まではアイラの村の人々がひんぱんに水を汲みに行っていた。現在は洞窟の中に魔物が出現するようになり、おいそれとは近づけなくなっていた。一度マリオン城を間近で見てみたいというフィンは、ガラハッドにマリオン城の見学につれていく条件として、聖なる水を汲んでくることを提示される。そこでフィンは、水筒を片手に相棒のスタイナーをつれて洞窟を目指すのだった。そのころ、こっそり村を抜け出して洞窟へ向かうアニーの姿が…。

CHECK POINT

洞窟内に出現する敵は低レベルのモンスターばかりだが、それでもレベル1のフィンには互角の強敵。その上、モンスターはほとんど複数で出現するため、レベル3になるまでは戦うたびにVPぎりぎりの苦戦を強いられるだろう。洞窟に来る前に行商人から薬草をたっぷり調達しておき、こまめにVPを回復させながら戦闘をこなしていくのがポイントだ。



蹂躙された神の国 誇り高き騎士の都「マリオン」

アイラの村から少し北西に進むと見える、大国「マリオン」。この国を建国した初代マリオン王は、自国のことを「神の庇護の国」と呼んでいたという。しかし現在のマリオンは、突然の奇襲によってバンドール国に占領され、植民地となっているのだ。王と王子はバンドールの手に落ち、騎士団は壊滅の危機に瀕している。戦火におびえる人々の最後の希望は、強力無双の勇者ことサムソン。だが彼には、うかつに動けない理由があったのだ。果たしてサムソンはどう「動く」のだろうか？

道具屋リスト	
薬草	10
いやしのハーブ	200
毒消し草	20
リフレッシュハーブ	300
導きの枝	400

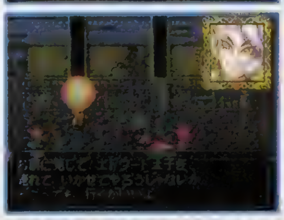
武器屋リスト	
木の杖	80
ショートロッド	250
皮の胸当て	110
旅のベスト	120

▶[illegible]のため、フィンはアニー、ベルーシと共に、マリオン城下に[illegible]。

▼マリオン1の勇者と名高いサムソンがパーティに加わった！ パーティはマリオン[illegible]を[illegible]する[illegible]







CHECK POINT

マリオン城ではサムソンとエドワードが仲間に加わり、いよいよ5人パーティの大所帯になる。各人とも能力はハッキリ違うから、役割を分担して、メンバー個々の能力を存分に発揮できる隊列を考えてみよう。作戦コマンドをいろいろとためしておくのもいい。隊列と作戦のシステムがどんなものなのか、感覚としてつかんでおく。物品の売買がバンドールによって制限されているため武器屋は品薄だけど、アニーの防具が売ってるので買っておく。

名物？女神のパズル

15パズルの要領でパーツをずらし、美しい女神の絵を完成させると、隠し通路の道がひらけてザラグーンへと旅立てる。パーツは上に乗るだけで移動してしまうから、むやみに歩くのは混乱のもと。コントローラを置いて、落ちついて考えよう。女神のパズルを放棄して逃げようとすると面白いことが。一度おためしあれ。ただし、セーブをしてからね。



勇者の到来を待ちわびる「教会」





◀▲もちろん教会なので、セーブや回復はちゃんとやってもらえる。[illegible]

マリオンのずっと東にある山岳地帯にそって南へ下ると、山の裾野にひっそりと建つ「教会」にたどり着くぞ。いつもは神父と見習いの青年がいるだけのこの教会だが、ミサの日ともなるとマリオンとアイラから大勢の人がつめかけてくるそうだ。敬けんな神父と神を敬う人々の心に支えられ、信仰の象徴としてこの場所に建つ教会。しかし、この教会が建っている場所には、神父と青年以外の誰も知らない秘密が隠されているのだ。なんぴとにも決して明かされることなく、固く守り続けられている抜け道が…。

CHECK POINT

女神のパズルを解いた後に入る抜け道には、道に迷ったザラグーンの神父がいるのだ。話を聞いて同行させてやると後でいいことがあるぞ。ここでベルーシとはお別れ。魔法もこなす戦闘要員だった彼が抜けるのはとてつもなく惜しいが仕方がない。ここから先は4人で進まなきゃならないぞ。

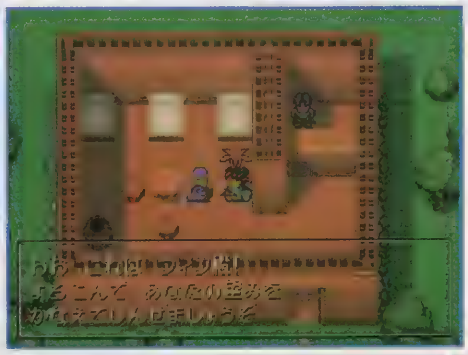
ホッと一息の休息所
「山小屋」

教会の抜け道を抜けると、ひらけた視界にポツンとたたずむ１軒の「山小屋」。ここは、ストーリーには特に関係のない場所なのだが、お金を払えば一晩ゆっくりと休ませてくれる非常にありがたい所だ。さらに、もし抜け道の洞窟の中で道に迷った神父を助けていたなら、彼はここに残り、データのセーブや呪いの解除、死者の復活をしてくれるようになる。使える拠点に早変わりというわけだ。

CHECK POINT
くどいようだが、もし抜け道の洞窟で神父を助けていなかったら、即戻ってつれてくること。ここでセーブをできるようにしておけば、万が一全滅してしまってもこの場所から冒険を再開できて便利だ。山小屋からは、ドラゴンの洞窟と迷いの森の２カ所へ行ける。真北にあるドラゴンの洞窟は、経験値かせぎにもってこい。しばらく山小屋を拠点にしてレベルを上げよう。



▲迷える子羊を導く神父が道に迷っている つれて行って欲しいという彼の頼みを聞いてあげると、後ろをついてくるぞ



▶山小屋の中は、テーブルとベッドとカウンターしかないシンプルなたたずまい。小屋の主人は世捨て人なのか？

巨大な竜が静かに眠る
「ドラゴンの洞窟」

山小屋の北、山にぽっかりと開いているのが「ドラゴンの洞窟」だ。いつから住み着いたのか、洞窟の奥には巨大なドラゴンが身を横たえていて、道をふさいでいる。また、別の一画には昔に人が住んでいた跡が残っていて、近くにはひっそりと立つ墓と地面に刺さった一振りの剣の存在も確認できる。初めておとずれたときには、何も得るものもなく引き返すことになるだろう。時が経ち、再びここへ来たときに、洞窟の中に隠された秘密が少しずつ明かされ始めるぞ。ここにはドラゴンと共にある人物のルーツが眠っているのだ。

●謎のお墓……

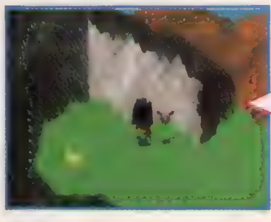
▶さびれた住居跡の近くにひっそりとある墓標。ここで眠っているのは、誰？



●ドラゴンが見る夢は…？

▶洞窟の名前の由来はもちろんこのドラゴン。眠りから覚め、黄金の翼が空を舞うのはいつ？

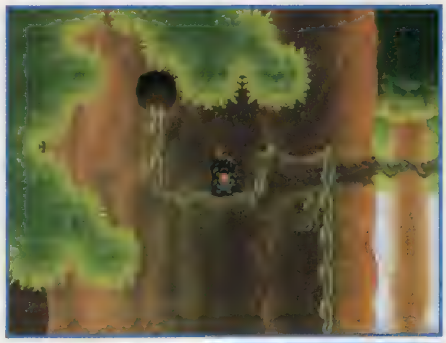




別の入口もある
この洞窟にはザラグーン国側からも入れる

CHECK POINT
明かしてしまえば、マリオンから来たばかりの頃はこの洞窟に用はない。だが、眠るドラゴンの姿は一見の価値があるぞ。経験値かせぎのついででもいいから、眠っているドラゴンに会いに行ってみよう。その大きさと迫力にきっと驚くことだろう。迷いの森を抜けて、ザラグーン方面の入り口から入らないと住居跡や剣、墓は見ることができないので注意してほしい。そっちからだと宝箱もいくつか発見できるので、ザラグーンに着いたらとりあえず来てみるといいだろう。またいつか、ここへは来ることになるが、そのときに、秘められていた謎がすべて明らかになるはずだ。

旅人の知恵と力を試す 巨木のラビリンス
「木の塔」



▲まぶしいほどの緑に映える木の塔の姿。この巨木の中がダンジョンになっていて、しかもスカスカだなんて



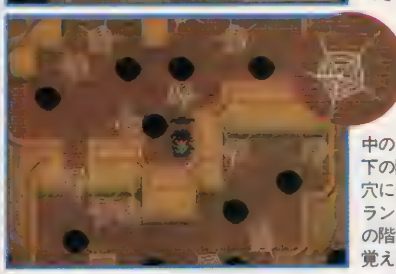
▶広大に広がる迷いの森。どこから踏み込んでも木の塔の前に出てくるので、深く考える必要はない

山小屋の東に広がる迷いの森の中に、２本の巨木が立っている。それが「木の塔」だ。国境の橋がバンドール軍におさえられ、ドラゴンの洞窟が通れない今、この２本の塔がザラグーン国へ通じる唯一のルートなのである。塔には上りと下りの２種類があり、ザラグーンへ行くには、１度〝上りの塔〟を最上階まで上ってから〝下りの塔〟に移り、下りの塔の１番下の階まで下りる必要があるぞ。２つの塔にはそれぞれの違った形式の知恵だめしが用意されているので、ひとすじ縄では抜けられないのだ。



上りの時はアタマを使え！

上りの塔では、ゴルフのようにボール（丸まった虫）で穴をふさぎ、上の階に通じる階段をめざす。穴に落ちたらもちろん下の階に逆戻りだ。転がす手順とルートをよく考えてボールを転がさないとクリアできない。判断力が大事。



下りるときは記憶力で勝負

下りの塔には、各階にたくさんの穴があり、その中の１つ（または２つ）だけが下の階に通じている。ハズレの穴に飛びこむと、クモの巣のトランポリンに押し戻されて、元の階に返される。ハズレの穴を覚えておく記憶力が必要。

CHECK POINT
下りの塔でハズレの穴に飛びこむと、クモの巣に押し上げられて上の階に戻される。その瞬間が実は、正解の穴を見つけるチャンスなのだ。はずれたっ！と思ったら、画面に下の階が表示されている間に、周りにあるクモの巣の位置をできるだけたくさん覚えておく。上の階に戻ったら、穴の場所とクモの巣の位置を照らしあわせて、下に何もないと思われる穴に飛びこもう。当たればＯＫだし、はずれたらまた巣の位置を覚えればいい。しらみつぶしや運まかせにやるよりは効率がいいぞ。



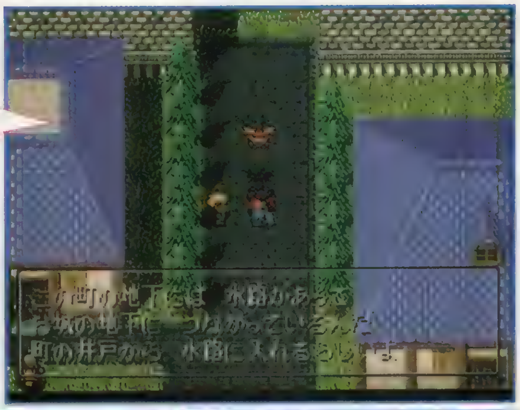
▲[illegible]には この塔をクリアすることはできない

不安に揺らぐ緑の大国

「ザラグーン」

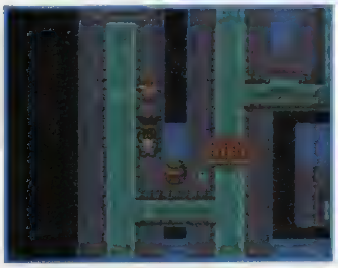
井戸には秘密が…

井戸は底が浅く、入ることができる。下には地下水路が広がっている。





▶地下水路から、ザラグーン城の中に入りこめる。潜入できるか？



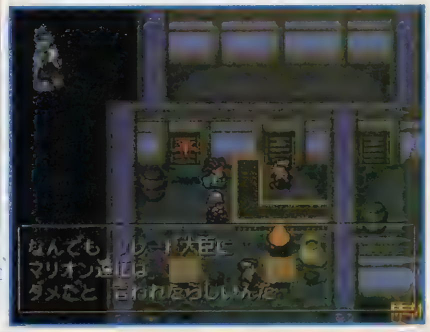


道具屋リスト	
薬草	10
いやしのハーブ	200
毒消し草	20
リフレッシュハーブ	300
導きの枝	400

武器屋リスト	
ミドルソード	110
ロングソード	310
ミドルアックス	140
スチールアックス	330
ショートロッド	280
ブロンズロッド	500

防具屋リスト	
皮の胸当て	140
ウッドシールド	110
スチールアーマー	320
ガントレット	100
旅のベスト	120
皮のベスト	220
シルクのリボン	90
旅の服	150
皮の帽子	100

迷いの森の東、明るく自由な国として知られるザラグーンは、大臣グレードの独断的な政策によって状況が変わり始めている。同盟国のマリオンがバンドールに侵略されたのと同じ頃、グレードは人が変わったように圧政をしき始めたという。人々の心にはグレードに対する不満がつのり、また、バンドールの脅威からくる戦争への不安が芽生えている。緑と自由の大国ザラグーンは、内と外から2重の崩壊の危機を迎えていた。



▶マリオン国陥落の第一報が入ったとき、大臣たちの間ではマリオンへ向けて援軍を派遣しようとの声も上がっていた。しかしグレードの反対で否決されている

CHECK POINT

城下町の人々が言うように、大臣のグレードはあまり信用できる人物ではない。彼が約束を果たしてくれそうにないなら、こちらから行動を開始しよう。カギは地下水路にある。身のあかしをたてられず、最悪の結果に陥ってもあきらめることはない。中にはフィンたちを信用してくれる人物もいるので、会えそうな人には、とりあえず会いに行ってみよう。きっと協力してくれるはずだぞ。グレードの陰謀をうちやぶるのだ。

秘宝が眠る!! 神秘に満ちた

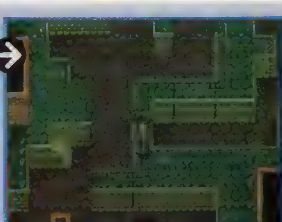
「神々の神殿」

CHECK POINT

神殿の地下に広がるダンジョンは、パズルの要素が強く、非常に難解にできている。クリアのカギになるポイントは2つ。1つは、あちこちにある「スイッチを踏めば動く床」を巧みに使って階段までのルートを作ること。もう1つは上段、下段の移動を臨機応変に使い分けることだ。ダンジョンは地下6階まで。下の階ほど動く床の組み合わせは複雑になり、解くのが難しくなっていく。上段、下段の乗り降りをくり返しながら、とにかくいろんなルートをためしてみるのがクリアへの早道だぞ。また、地下で出現するモンスターは、神殿の外や1F、2Fにいたやつらよりもはるかにレベルが高い。下の階に進めばさらにランクは上がっていくので、戦闘はまったく気を抜けないぞ。



このスイッチを踏んで…









○ ×

上段の通路をつなぐと、下段の道が通れなくなる。下段を通れるようにすると、上段の通路がとぎれる。これが動く床の基本。1つの階に、動く床は複数あるので、上下の通路の関係も頭に入れて階段へのルートを割り出さなくてはならない。考えこむよりためしに動いてみると、意外にうまくいくものだぞ。

▼神殿と言うよりは、遺跡のような荘厳な雰囲気に満たされている。神の存在を肌で感じることができる場所……



遥か昔、この世界の覇権をめぐって魔族と激しく戦ったという神族。オファの町の北西にある「神々の神殿」は、神の力がこめられた聖なる場所だ。神殿の中には神が残した秘宝が眠っているとされ、それを手に入れたものは不老不死になるとも、また人智を超越した力を行使できるとも言われている。だが、秘宝は地下深く、魔物の巣窟に安置されているため、いまだかつて誰も手に入れることはできなかった。この神殿は、力を欲する者に知恵と力の試練を与える場所でもあるのだ。



出現! 神々の塔

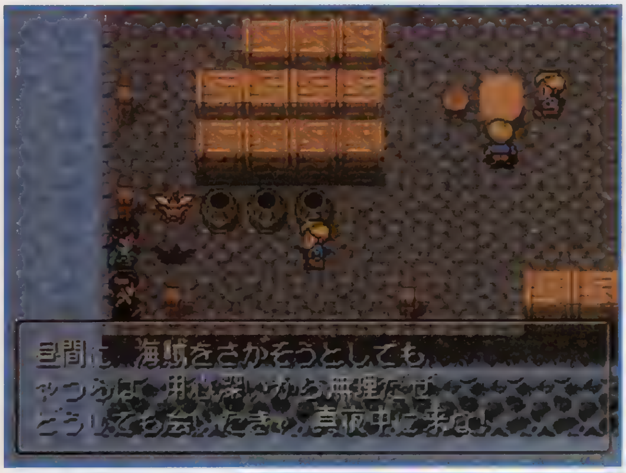
地上の平和が魔界に脅かされるときに現れるという神々の塔。最近になって、その神々の塔が神殿の上空に姿を現しているのが確認された。バンドール軍の侵攻の裏には、やはり魔界の者が暗躍しているのか

昼のモンマルト 活気と娯楽の町

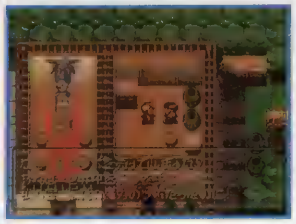
オファからずっと西に歩くと、グリーンハイム大陸の果ての海岸線が見えてくる。その海岸線を南に下ったところ、つまり、グリーンハイムの最南西にあるのが港町「モンマルト」だ。町の大きさこそ小さいものの、ここでは、世界各地の商人を相手に大規模な貿易が行われている。それだけに物資は豊富で、道具屋もかねるこの町の武器屋は、グリーンハイム中でも最高の品揃えを誇っているぞ。物資の流通だけでなく、モンマルトでは情報のやりとりも多くかわされる。大陸の内外から集まってきた商人たちから情報を集めておくと、あとあと役に立つこともあるだろう。にぎやかな場所から1歩はなれると、1000000Gで船を売りつけようとするいかがわしいオヤジがいたり、わけのわからない奇妙なツボをつかませる道具屋があったりと、ダークな側面もある。

道具屋リスト	
不思議なツボ	200

武器屋リスト	
ブロードソード	590
バトルアックス	630
アイアンスタッフ	1000
銅の胸当て	290
ウッドシールド	140
プレートアーマー	710
ガントレット	120
皮のベスト	270
シルクのリボン	110
皮の服	320
皮の帽子	120
薬草	20
いやしのハーブ	240
毒消し草	30
リフレッシュハーブ	360
導きの枝	480



▲さすがは貿易の盛んな港町。太陽と海にはさまれて、人々は明るく活気にあふれている。流通の盛んな場所は、情報も豊富に集まっているもの。噂話に耳をかたむければ、有益な話が聞けるかも。



▲不老不死になるために手に入れた魔力のツボを、海賊に奪われてしまった道具屋の店主。彼の泣き言はかなり重要な情報だぞ。

CHECK POINT

あまりに多くの情報が入ってくるので、とまどってしまうかも。この町で聞いた情報はすべてメモするなどして、内容を整理するとわかりやすい。今のところ特に重要なのは、魔力のツボについての情報と、早寝の青年がもらすひとりごと(?)だ。船商人の船は逆立ちしても買えないので無視してよし。



▲[illegible] どうすれば夜になるの?



▶法外な値段で船を売りつけようとする船商人(?)。港町に来ればやすやすと船が手に入る、というわけでもないようだ。不思議なツボを売っている商人もいる。気が向いたら買ってもいいかも。

道具屋リスト		武器屋リスト		防具屋リスト	
薬草	10	バスタードソード	850	鎖かたびら	430
いやしのハーブ	200	グレートソード	1500	ウッドシールド	110
毒消し草	20	バトルアックス	520	ヘビーアーマー	1150
リフレッシュハーブ	300	トマホーク	870	力のこて	210
導きの枝	400	アイアンスタッフ	830	皮のベスト	220
遠見の玉	600	ルーンスタッフ	1350	聖なるリボン	160
反撃のジュエル	1000			魔道士の衣	400
反撃のオーブ	1000			旅の帽子	210

夜のモンマルト 貿易と水の町

昼間のにぎわいを"活気"というなら、夜のモンマルトの騒がしさは"喧噪"というところか。ナイトクラブが開かれるモンマルトの夜は、海賊たちを中心に町の人々が外で酒を飲んでいるのだ。昼間は海の下に隠れていた秘密の店では、ダンスステージや闇市がひらかれ、浜辺では海賊たちが噂話に花を咲かせている。町の隅々まで調べると意外なイベントもあったりして、港町の夜はさまざまな娯楽に満ちているぞ。

▼海賊というと悪いイメージを抱きがちだが、モンマルトにいる海賊たちは気さくな人たちだ。世界の海を股にかける彼らは非常に物知りなので、怖がらずに話しかけよう





▲[illegible]にはすべて足を運ぶのが基本 宝箱を集めてまわろう

▶ちょっとした楽しいイベントもいくつか[illegible]されている。[illegible]しフィーチャーがある[illegible]イベントという[illegible]しいものも



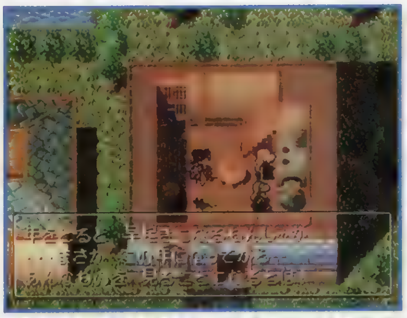
CHECK POINT

闇市には必ず顔を出そう。武器、防具、アイテムのすべてにおいて、昼間の店が子供だましに思えるほどの品揃えだ。相応の出費はあるが、全員分の武器と防具を買い替えたらパーティ全体の戦力が飛躍的にアップするぞ。昼のモンマルトを歩いているときに、絶対に取れそうにない宝箱を発見して「おやっ?」と思った人がいるんじゃないかな? それらの宝箱は全部、夜にならないと取れないようになっているのだ。



▲[illegible]

素朴な砂漠の村 オファ



▲フィンたちが育ったアイフの村を思い出させるのどかな村。平穏な日常と安らぎがある

道具屋リスト	
薬草	10
いやしのハーブ	200
毒消し草	20
リフレッシュハーブ	300
導きの枝	400
遠見の玉	600
反撃のジュエル	1000
反撃のオーブ	1000

武器屋リスト	
ロングソード	280
スチールアックス	300
ブロンズロッド	450
皮の胸当て	140
ウッドシールド	110
スチールアーマー	320
ガントレット	100
皮のベスト	220
シルクのリボン	90
皮の服	260
皮の帽子	100

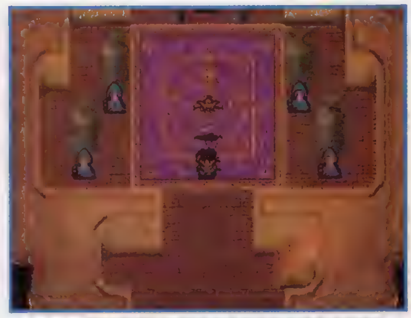
ザラグーンから南西に向かって、気が遠くなるほど旅をすると砂漠の村「オファ」に到着する。この村は非常にのどかで、戦争の話などまるでどこ吹く風である。しかも、砂漠の中という暮らしにくい環境にあるにもかかわらず、村人たちは過不足のない生活をおくっているのだ。まるでこの村だけが、世の中のしがらみから隔離されているかのような印象すら受ける。貿易の町モンマルトからほとんど一直線に来ることができるせいか、店の売り物は良い物が豊富に揃っている。

CHECK POINT

オファの村は、神々の神殿とモンマルトへ行く際の中継点になる。リストを見てもらえばわかるとおり、道具屋には非常に役に立つアイテムが豊富に売られているぞ。これを活用しない手はない。ストーリーの流れにはあまり関係のない村だ。

魔道を統べるシャーマンの国 シモン

道具屋リスト	
聖なるリボン	160
旅の帽子	210
薬草	10
いやしのハーブ	200
毒消し草	20
リフレッシュハーブ	300
導きの枝	400
遠見の玉	600
魔法のポーション	800
反撃のジュエル	1000
反撃のオーブ	1000



▲町を北に抜けると、巨木の中に作られたギルドが姿をあらわす。中にはシモンの最高位の魔道士たちがいる

タンポポダンジョンを抜けると、そこは山岳地帯の頂上近くにある平坦な場所。そこから少し南に行くと、シャーマン族の国「シモン」がある。シャーマン族は強い魔力を持つ種族で、子供の頃からすでに、ある程度の魔法を使いこなす。それゆえ魔道の知識は高く、魔道と呪いに対するシモンの知識は全世界でも随一と評価が高い。現在、シモンで最も優れた魔道の実力者はホネットという名の青年で、彼にかかれば解けない呪いはないと、国中の信頼を集めている。しかし、1度修行にこもるとなかなか帰ってこないという悪いクセがあるとか。

CHECK POINT

魔道と呪いの知識に関して、シモンのそれは世界一であることを覚えておこう。パンドールの背後に魔族の影が見え隠れしているかぎり、仲間の誰かが教会でも手に負えない呪いをかけられないともかぎらない。そのときは、シモンの国をたずねるのだ。ついでに、スゴ腕の魔道士に力をかりれたらな〜なんて。

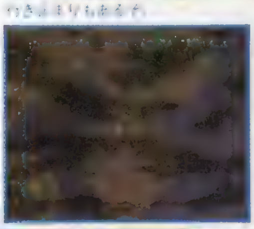
高原の風と花が香る タンポポダンジョン

モンマルトから海岸沿いに北へ進むと、山肌にぽっかりと空いた洞窟が見つかる。途中で巨大なタンポポが出迎えてくれるこの洞窟は「タンポポダンジョン」と呼ばれているのだ。ダンジョンの先にあるのは、魔道の最高峰とうたわれるシモンの国。山の外側と内側を出たり入ったりしながら、ツタや階段を使って上へ上へとのぼっていこう。山の中腹では、広い世界を一望できる。その景色はまさに「絶景」だ。

CHECK POINT

この洞窟を、下界とシモンを結ぶ単なる通路と解釈するのは甘い。もちろんシモンへ行くための通路でもあるのだが、それ以外の秘密が、ここには隠されているのだ。レベルが13前後まで上がっていれば、洞窟内の敵ではさほど苦労はしないだろう。ただし山頂付近の敵は強いので注意する。

▼山の内側は岩が多くて通りにくい。行き止まりもあるぞ





◀こんなふうに、外部へ出られる場所もある。ギリギリまで移動すると、眼下に広がる世界を一望できるぞ。世界の広さを痛感する一瞬

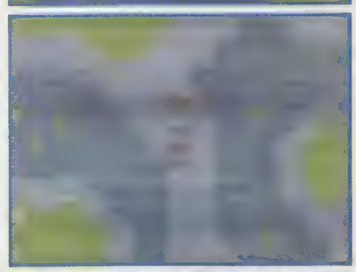
水の粒子と虹がきらめく レインボーバレイ

「レインボーバレイ」は、モンマルトのやや東、山間の森の中にあるダンジョンだ。ここには、フィンたちが正面に立つと長い舌を伸ばす、カメレオンのような石像がいくつも置かれている。舌につかまると、石像の目の前まで引っ張られるぞ。この仕掛けを利用して川を渡りながら、洞窟の出口を目指そう。石像との距離を開けておけば、正面に立っても舌は伸びてこない。ダンジョンの奥に進むと邪魔な石像が増えるので、この方法でやりすごそう。

▼石像の正面に立つと、舌が伸びてきて引っ張られる。この仕掛けを使えば川を越えられるぞ







▲ダンジョンの奥には黒い霧がたちこめている場所もある。幻想的な美しさに満ちているのだ。演出なので、フレイに直接の支障はないぞ

CHECK POINT

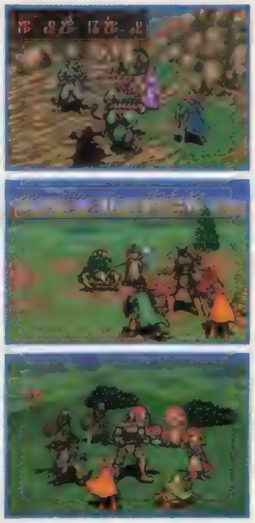
集団攻撃魔法を使ってくるシルフやオークロードを筆頭に、レインボーバレイには嫌なモンスターが続々と登場する。魔法使い系のモンスターが現れたら、他は後回しにして、そいつを先にやっつけてしまおう。集団魔法を2発もくらえば、全員がグロッキーなのだ。

ビヨンド・ザ・ビヨンド

独特のシステムを徹底解説！ & 有効利用のアドバイスだ！

斬新なシステムを知らずして『ビヨビヨ』は遊べない!!

ＲＰＧの新しい楽しさを追求した「ビヨビヨ」の斬新システムは、今までの作品にはない画期的なものばかり。それを理解していないと、このゲームにはついていけないぞ。今から早速学習だ！



ゲームシステムを完璧に把握せよ！

VP・LP 連打 作戦

「ビヨンド・ザ・ビヨンド」を100%楽しむためには、このゲームが持つ画期的なシステムを熟知しなければならない。ここでは、今までに紹介してきたゲームシステムの数々をもう一度復習するぞ。よく理解できずにいる人や、今１つわからない部分がある方にはこれがいわゆるラストチャンス！　この機会に「ＶＰ・ＬＰ」や「ＡＰＳ（アクティヴ・プレイ・システム）」などの独特の要素をしっかり理解してくれ。ＲＰＧに連打のアクション性を組みこんだ「ＡＰＳ」は、人によっては違和感を感じるかもしれない。だが、実際のプレイでは「ＶＰ・ＬＰ」システムとのバランスによって、非常に心地よい緊張感が味わえるはずだ。



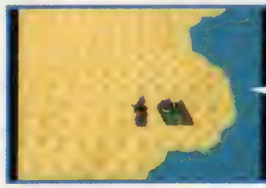


超美麗グラフィック＆アニメーション

▲戦闘システムの派手さに隠れて忘れられがちだが、ポリゴンを駆使した、フィールドマップと戦闘シーンの演出も凄い。戦闘の拠点は縦横無尽に変化する

進路の選択はフリー

「ビヨビヨ」では、世界を旅するルートをプレイヤーが自由に選ぶことができる。旅の途中で「次は〜に行け」「〜を助けてこい」といった明確な目的が提示されないので、人々から入手する情報をもとに、プレイヤー自身の考えで進む道を決められるのだ。それでいて、旅とストーリーの最終地点はどんなルートで進んでも同じなので、プレイヤーは安心して、思うままの冒険の旅を展開できるのである。



どこへいこうかな？

▲町で情報収集。神殿？　貿易の町？　ふむふむ

北西へ　　南西へ



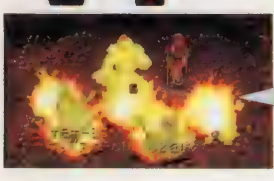
▲オファの町を拠点に神々の神殿を探索することにした。神々の秘宝はもらった！



▲はるか南西の港町モンマルトへ。優れた武器と防具を買いにいく。備えが肝心。

SYSTEM①

VP・LP



緊迫のバトル！

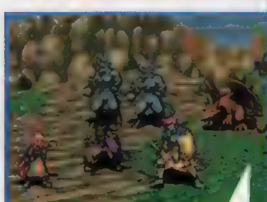
ＶＰ（他のＲＰＧでいうＨＰ）が低く設定されるため、どんなに強くなっても気を抜けない！　持続する緊迫感。

レベルの上げすぎにともなう、ＨＰの肥大化によって起こる戦闘のマンネリ化。それを解消するシステムが「ＶＰ・ＬＰ」だ。キャラクターの体力を表すＶＰ（ヴァイタリティポイント）と、生命力を表すＬＰ（ライフポイント）を設定し、ＶＰ＝０の「グロッキー状態」に陥ると、ＬＰを消費して復活するシステムを採用。この２つの数値の駆け引きが、ＨＰシステム以上の熱い戦略性をかもしだすのだ。

グロッキー！

ＶＰが０になるとグロッキー状態になり動けなくなる。レベルが上がってもＶＰの最大値はあまりアップしない。そのためいつも緊張感がタップリなのだ。







LPでまだまだいける！

グロッキーに陥っても、ＬＰが残っていれば次のターン（または戦闘終了時）に復活できる。ＬＰの数値もＶＰと同しようになかなかアップしないぞ

復活！

復活すると言ってもＶＰが完全回復するわけではなく、回復量には、やはり連打が大きく関係してくるのだ。復活直後のグロッキーを避けるためにも連打。

DEAD!

ＬＰが０の状態でＶＰがなくなると、キャラクターは死んでしまう。会心の一撃で殺されると、なんとキャラクターの体が両断されて吹っ飛ぶのだ。

SYSTEM② 連打

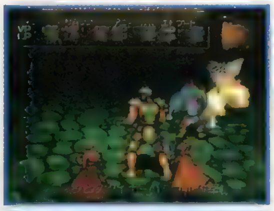
努力はむくわれる!
絶体絶命のときに入るととても嬉しい。頭にマークが表示されたらひたすら連打だ!



攻撃・防御時の特定のタイミングにボタンを連打することで、戦闘を有利にするさまざまな効果を呼び出す。それが「APS」システムだ。連打が受けつけられるのは、味方、もしくは敵の頭に攻撃ターンのマーク(クリスタル?)が出ているときで、成功すると〝ピコーン〟と音がして効果が現れるのだ。攻撃時には連続攻撃や会心攻撃、防御時にはガードや反撃などの効果が現れるぞ。また、グロッキーから回復するときに連打を入れると、LPを少し多めに使ってVPを大幅に回復できる。普通に回復したときよりお得なテクニックだぞ。

連打のご利益 1…攻撃

通常の2倍以上のダメージを与える会心攻撃と、攻撃の後さらに追加の一撃をおみまいする連続攻撃が、連打した時に出やすい。たまに会心攻撃を2回くり出したり、通常攻撃の3倍強のダメージを与える超会心攻撃が出ることもあるぞ。超〜は会心攻撃よりもさらに派手なアクションなのだ。



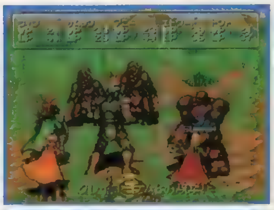
◀フィンとスタイナーのダブル攻撃。会心攻撃よりも出る確率が高いぞ



◀会心攻撃でトドメを刺すと、敵がまっぷたつに。大系のモンスターだと面白いぞ

連打のご利益 2…ガード&反撃

主な効果は、敵の攻撃をノーダメージでくいとめるガードと、ダメージを受けた直後に逆襲する反撃。まれにガードと反撃を同時にやってのけるおいしいアクションが出ることもある。ガード後に2回連続でスタイナーとのダブル攻撃を叩き込むという、フィンの極悪アクションも確認されている。



◀会心攻撃をカッチリとガードしてくれると、とても嬉しい気分になれる



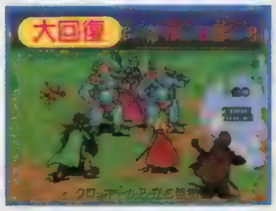
◀攻撃、攻撃、攻撃と血みどろの殴り合いが演じられることも。見る方は面白いが

連打のご利益 3…回復

グロッキー状態からの回復時に連打すると、その回復量は、なにもしないときと比べて3倍近い。そのぶんLPも多く消費するが、回復をケチって戦線に復帰した直後に、再びグロッキー状態にさせられてしまうよりはいいだろう。回復時の連打は、戦略的にみても、かなり重要な要素なのだ。



◀なにもしないと、回復するVPはMAXの半分。すぐ[illegible]赤か黄のフォローが必要



◀連打でVPを多く回復させるとかなり戦いが楽になる。ボス戦では、ぜひ連打するべし

連打のご利益 4…ヴァイタルリカバー

連打の効果の中で、最も特殊なのがこの「ヴァイタルリカバー」だ。これは、残りVP以上のダメージを受けたときに、連打のパワーでVPを1だけ残して踏みとどまるというものだ。連打で見せたキミの根性がキャラクターに伝わる技なのかも?

▼本当なら行動不能になるところを、根性で踏みとどまる。すぐに魔法かアイテムで回復させてやろう。

連打力が俺の命をつなぐ



SYSTEM③ 作戦



▲敵の種類にあわせて戦略を練り、命令を変えていくのは基本中の基本。

フィン以外のパーティーメンバーにはAIが設定されていてプレイヤーが出した作戦に合わせた戦い方をする。パーティーが置かれている状況と、戦っている敵の特徴をアタマに入れて5種類の作戦を使い分けよう。作戦の判断を間違うと、パーティーが一気に壊滅することもある。君の判断力がためされるのだ。普段の戦闘は作戦をファイトにし、対ボス戦ではマニュアル、というのがお勧めだ。

▼戦闘の勝敗を大きく左右する隊列にも気をくばれ!

キャラクターの配置を決める「隊列」のコマンドは、作戦と並んで戦闘の勝敗・展開を大きく左右するぞ。パーティーの人数は基本的には4人だけど、最大5人になる。その時は前衛に3人、後衛に2人まで立つことができるのだ。前衛のキャラはモンスターから大きなダメージを受ける反面、与えられるダメージも多くなり、後衛に立ったキャラは受けるダメージも与えるダメージは少なくなるぞ。基本的には戦士系のキャラを前衛に、魔術士系のキャラを後衛に配置するのがいいだろう。



▲フィンとサムソンは間違いなく前衛要員。逆にエドワードは典型的な後衛キャラクターだ。アニーは前衛・後衛どちらもOKだ。

▼多彩な作戦を状況によって使い分けよう



[チャージ]

パーティー全員が全力で戦う、いわゆる総攻撃。手加減無用(たとえばボスキャラ)のモンスターを相手にするときにこの作戦を出そう。



[ファイト]

モンスターの能力や特徴にあわせて、適切な力加減で戦ってくれる作戦。特徴のない反面、攻守にバランスの取れた使用頻度の高い作戦なのだ。



[リザーブ]

魔法を完全に禁止する作戦。マジックポイントを温存したいときや、パーティーの余力が少ないときに使おう。ちなみにアイテムは使うぞ。



[ガード]

敵を倒すことより仲間の命を最優先する。少ないダメージでもこまめに回復してくれるので、前衛のキャラは安心して戦いに専念できるのだ。



[マニュアル]

パーティー全員の指示をすべてプレイヤーが出す作戦。AIの行動がもどかしくて仕方がないという人は、この作戦で、キャラを思い通りに動かそう。

戦国サイバー 藤丸地獄変 FUJIMARU

攻略編の第1弾として今回は、隠れ里での「育成パート」とフィールドでの「戦闘パート」を中心に解説していくぞ。これでこのRPGゲームの基礎知識はバッチリだ。さらに序盤から中盤までの流れも掲載しているので、実際にプレイする時は、そっちの方も参考にしてほしい!!



主人公
煉獄藤丸
"はぐれ透波"と呼ばれる忍軍の一員。他のメンバーを率いて伊賀、甲賀、風魔忍軍などと戦っていく。

藤丸地獄変

注目の育成パート 隠れ里での修業で覚えておきたいポイントを徹底解説!!

隠れ里ですることは… → 戦闘クリア

- 現在の里の状況をチェック …………1
- キャラのステータスなどを確認 …………2
- 実行させるコマンドを振り分ける …………3
- 修行・開発の結果を見る …………4
- 戦闘の準備 …………5
- 次の戦闘へ…

1 現在の里の状況をチェック

戦闘をクリアすると、隠れ里に入る前にセーブ画面になる。ここまでのデータは必ずセーブしておくことを忘れずに！　隠れ里に入ると現在の里の状況を知らせる画面になるぞ。メンバーの人数や所持金、そして家屋や工房のレベルなどを見ることができるので、ここで細かくチェックしておこう。



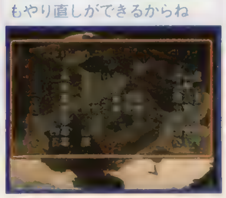
▶[illegible]アイテムの[illegible]



▲メモリーカードは[illegible]、2[illegible]

データはかならずセーブ!

▼セーブしておけば後で何度でもやり直しができるからね



2 キャラのステータスなどを確認

育成コマンドを振り分ける前に確認しておかなくちゃいけないのが、各キャラのステータス。いまどんな修行をしているのか？　また、あとどのくらい修行すれば新しい技や術を覚えるのか？　ということをしっかり確認してから振り分けるのがポイントだ。



◀特殊な剣術や技、そして[illegible]についての[illegible]練度もチェックできるぞ。あと、どのくらいで[illegible]を覚えるのかをチェックすること



◀[illegible]は新種の[illegible]を生産することも可能！　薬草栽培のコマンドを[illegible]ていれば、[illegible]の[illegible]

藤丸地獄変

●ジャンル／S・RPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

実行できる育成コマンド一覧

分類	コマンド名	里のレベル	専用キャラ	効果
開発	薬草採取	家屋・1	ナシ	新種に薬草を採取。その後生産可能になる。
	薬草栽培	家屋・1	ナシ	畑で薬草を栽培する。栽培する種類を選択。
	薬物開発	家屋・1	ナシ	新種の薬物を開発する。薬物の種類が増加。
	薬物生産	家屋・1	ナシ	生産可能の薬物を大量に生産する。
	武器開発	工房・2	ナシ	新しい武器や防具などを開発する。
	武器生産	工房・2	ナシ	生産可能になった武器や防具を生産。
	からくり開発	工房・3	ナシ	使うと効果のあるアイテムを開発。
	からくり生産	工房・3	ナシ	生産可能になった"からくり"を大量生産。
	秘密兵器開発	工房・1	鞠丈	新型でより強力な武器や防具などを開発。
	秘密兵器生産	工房・1	鞠丈	生産可能になった"秘密兵器"を大量生産。
	装備強化	工房・2	ナシ	使用中の武器や防具をパワーアップする。
金策	行商	家屋・1	ナシ	生産した武器や防具、薬草などを売る。
	用心棒	家屋・1	ナシ	警備員などのアルバイトをする。
	飛脚	家屋・1	ナシ	飛脚をする。敏捷性が上昇することも…。
	旅芸人	家屋・1	ナシ	村や街道沿いで曲芸などをしてお金を稼ぐ。
	馬の買い付け	家屋・1	ナシ	馬を買う。調教すれば戦闘でも活躍。
	害虫退治	家屋・2	助八	煙を操る煙羅の助八ならではのアルバイト。
	人形劇	家屋・2	賣天太	人形たちを多彩に操りお金を稼ぐ。
	占い	家屋・2	かなめ	占いや予言などをしてお金を稼ぐ。
	雨乞い	家屋・2	極楽	雨の降らない村に訪れて雨乞いをする。
増築	家屋の建設	家屋・1	ナシ	家屋・1・2・3とレベルアップする。
	工房の建設	工房・1	ナシ	工房・1・2・3とレベルアップする。
体術修行	精神修養	家屋・1	ナシ	術力のMAXポイントがアップする。
	体術訓練	家屋・1	ナシ	体力のMAXポイントがアップする。
	武術訓練	家屋・1	ナシ	攻撃力のMAXポイントがアップする。
	水練	家屋・2	ナシ	スキル水練を習得。
	山籠り	家屋・2	ナシ	がわっぱ、大天狗が実行すると…。
	武者修行	家屋・3	ナシ	術力、体力、攻撃力がアップする。
	馬術	家屋・1	ナシ	スキル馬術を習得。
	体術訓練(犬)	家屋・1	ナシ	犬の体力のMAXポイントがアップする。
	武術訓練(犬)	家屋・1	ナシ	犬の攻撃力のMAXポイントがアップする。
	水練(犬)	家屋・2	ナシ	スキル水練を習得。
忍術修行	風	家屋・1	ナシ	風の忍術を会得することができる。
	土	家屋・1	ナシ	土の忍術を会得することができる。
	水	家屋・1	ナシ	水の忍術を会得することができる。
	火	家屋・1	ナシ	火の忍術を会得することができる。
	金	家屋・1	ナシ	金の忍術を会得することができる。

キャラごとの専用コマンド一覧

名前	技名	会得方法	必須アイテム
藤丸	鳳凰炎撃	朱雀の型の修行	
	鳳凰優光	朱雀の型の修行	
	鳳翼天昇	朱雀の型の修行	
	玄武激流波	玄武の型の修行	
	玄武轟水濤	玄武の型の修行	
	白虎烈華炎	白虎の型の修行	
	白虎猛襲撃	白虎の型の修行	
	龍王爆雷	青竜の型の修行	
	龍王乱舞	青竜の型の修行	
	??	???	???
傍太	飛連龍刀	会得済み	
	毒穴	飛翼蛇法の修行	
	死穴	飛翼蛇法の修行	
	治蛇	装備強化	
	八又降ろし	???	???
才蔵	夢幻剣	霧双剣術の修行	
	霊宝剣	霧双剣術の修行	
	死霧	霧双剣術の修行	
助八	毒殺煙	会得済み	
	幻怪煙	害虫退治の金策	
	冷獄煙	装備強化	二型煙発生器
	眠落煙	装備強化	眠・煙発生器
	癒し煙	鞠丈の生産	超・煙発生器
風子	鶴脚舞	駿攻術の修行	
	飛翔脚	駿攻術の修行	
	疾風	アイテム入手	駿足器・疾風
	竜巻脚	鞠丈の生産	駿足器・風神
岩鉄	長腕殴	会得済み	
	連珠剣	?章のイベント後	
	螺旋刀	鎧刀転術の修行	
	怨殺螺旋刀	鎧刀転術の修行	
	地獄送り	装備強化	武刀鎧・滅
紫五郎	山雲丹	雲丹術の修行	
	玉雲丹	雲丹術の修行	
	雷圧殺	雲丹術の修行	
	肉圧殺	?章のイベント後	
	激雲丹	装備効果	百針帷子
甚也	西天宝	会得済み	
	繰糸針	糸繰術の修行	
	北辰宝	糸繰術の修行	
	吊り欄崩し	6章でアイテムを入手	ましらの糸
極楽	雷童子	会得済み	
	雷撃	金策・雨乞い	
	極楽	金策・雨乞い	
	天竜道	アイテム入手	水晶の杖
かなめ	手かざし	会得済み	
	雷雲	金策・占い	
	地雲	鞠丈の生産	祈りの太刀
	神雲	金策・占い	
楽天太	獅子菊	人形操舵の修行	
	獅子舞	人形操舵の修行	
	獅子嵐	鞠丈の生産	移動人形・嵐
賣天太	火吹き人形	会得済み	
	凍え人形	金策・人形劇	
	滅殺人形	鞠丈の生産	武弄丸

藤丸地獄変

3 実行させるコマンドを振り分ける

戦闘に参加させる、いわゆる一軍には体力や攻撃力がアップするコマンドをメインに、そして戦闘には参加しない二軍には、金策や薬草関係にコマンドを実行させること。また、専用の忍術修行のコマンドが用意されているキャラは必ず実行させることを忘れずに！　的確にコマンドを振り分けていこう。

▼▶一軍のメンバーは体力（HP）や攻撃力を強化！　特に体力は十分に上げておくこと







専用コマンドは必ず実行

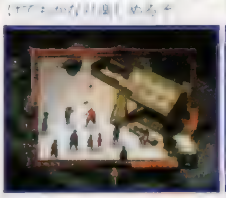
◀ゲーム[illegible]では、専用コマンドは[illegible]ても4回しか実行できない[illegible]。[illegible]や技などは、早めに会得していると戦いが楽になるので、隠れ里に来るたびに、必ず4回実行させること。

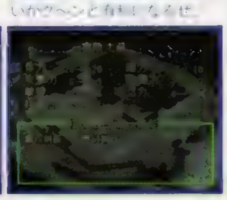
4 修行・開発の結果を見る

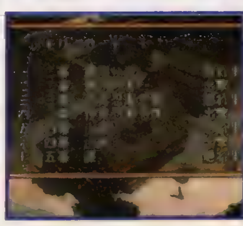
全キャラにコマンドを振り分けたら、アニメーションで展開する開発・修行状況をチェック！　このアニメはスタートボタンでスキップできるので、総合結果を早く見たい人も安心だぞ。結果が納得できるモノだったら、すかさずセーブしておこう。こまめなセーブが大事なのだ。

▼リアルなアニメで、[illegible]発の結果が展開！　見ているだけでも[illegible]

▼ヤーター！　[illegible]のひとつを会得した。戦いが[illegible]となるぜ







結果が気に入らなかったら…

◀[illegible]たときにセーブしておいて[illegible]ロードすれば、何度もやり直しができる[illegible]セーブとロードを[illegible]して、納得できる成果があげられたら先に進もう

5 戦闘の準備

戦闘準備画面ですることは2つ。ひとつは次の戦いに出撃するメンバーを選ぶこと。もうひとつは各キャラの持ち物をチェックすることだ。特に装備品や持ち物の変更は、ここでしかできないので絶対に忘れるな！　出撃させるメンバーに薬草と武器などを持たせたら、いざ次の戦へ…。



◀次の戦いに出撃できる最大の人数は、画面左上に表示されているぞ

▼[illegible]用の薬草は[illegible]持たせること。[illegible]ピンチになったとき[illegible]



▲新しい武器を装備させて攻撃力アップ！　中には新技が使えるようになる武器も…



戦闘パートでは5つのポイントに注意しながら戦おう!

直接・間接攻撃を使い分けろ

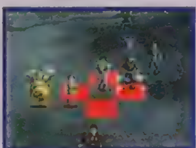


▲[illegible]

攻撃には、敵に隣接して攻撃する直接攻撃と、敵と1マス以上離れて攻撃する間接攻撃の2種類がある。このゲームでは攻撃時に敵の反撃を受けることはない。基本的には直接攻撃でバンバン斬り込めばOKだ。だが移動が限られる山中での戦いがほとんどなので、離れた場所からでも攻撃できる間接攻撃も非常に役立つ。この2種類の攻撃法の使い方が勝利へのポイントとなるのだ。

直接攻撃

赤く表示されているのが攻撃可能エリア。直接攻撃の場合、敵キャラに隣接しなければならない!



間接攻撃

逆に間接攻撃の多くは、敵に隣接していると攻撃できない。このへんの違いを頭に叩き込んでおこう。



移動の法則は絶対に覚えるベシ!

このゲームでは敵、味方に関わらず、自分より前方にいるキャラを追い越して移動することができない! 特に下の"追い越しは禁止"の図で紹介したような、キャラひとり分しか通れないような細い道の場合、前方のキャラが行動を終了してしまうと、後方のキャラはその先に進むことはできないのだ。細い道ではもちろん、広いフィールドでもキャラを移動させるときは進行方向の前方のキャラから順番に移動させていくこと。このポイントに注意して移動させないと渋滞してしまい大ピンチになるぞ。

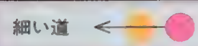


▶[illegible] 前方のキャラが道をふさいでしまうと、後続のキャラは反対側へ移れない!



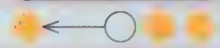
▶[illegible] が倒されると、移動可能エリアが一気に広がるぞ。これで反対側へ移れるのだ

追い越しは禁止!



キャラひとり分が通れる細い道では、前方のキャラが行動を終了してしまうと、先に進むことができない。味方も移動の障害になるぞ。

前のキャラから順番に!



前方のキャラから順番に移動させれば問題ナシ! 順番に移動できないときは、逆に敵をこの細い道に誘い込んでから攻撃するのが、かしこい方法。

こまめに体力を回復させよう

体力を回復させるには、回復用のアイテムを使う方法と、法術などを使う方法、それにマップ上にある砦の上に待機する方法の3種類あるぞ。特に回復用のアイテムは、必ず各キャラに持たせて出撃させよう。

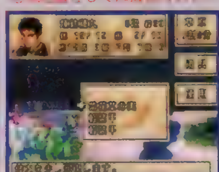
▼[illegible]



▼[illegible]



▼[illegible]



地形効果には十分注意!

敵の攻撃によるダメージは、自分のいる場所の回避率に大きく影響されるぞ。たとえば同じ攻撃でも回避率の低いところでは受けるダメージが大きく、逆に高いところではダメージは小さくなるのだ。回避率は細かくチェックし、少しでも高い場所に移動させよう。

▶[illegible] キャラは、[illegible] 場所に避難させること。逆に敵を攻撃する場合は、回避率の低い場所にいる敵を狙って攻撃していくのがポイントだ



湿地	草原	森林	山岳
0割2分	0割3分	0割6分	0割8分

低い ……………… 高い

敵の移動力、攻撃方法などもチェック!

敵も直接攻撃と間接攻撃を巧みに組み合わせて攻撃してくるぞ。特に忍術による間接攻撃は、受けるダメージが大きく、それにかなり離れたところから突然仕掛けてくることが多いので要注意だ。敵のステータスを見て、体力、攻撃力、忍術、そして移動力などの数値を細かくチェックしながら戦っていこう。



▲[illegible]

突然の間接攻撃が…

▶[illegible] 大ダメージを受けることが多い





◀[illegible] 離れた場所からいきなり[illegible]

キャラの体力がゼロになったら…?

主人公、煉獄藤丸の体力がゼロになるとゲームオーバー。データをセーブしたところからやり直すことになるぞ。だが味方キャラの体力がゼロになると、なんと完全に死亡! 2度と生き返ることはないのだ。この場合は素直にリセットだろう。

▼[illegible]



敵データ&隠しアイテムを完全網羅!

十幕までの戦いを攻略だ



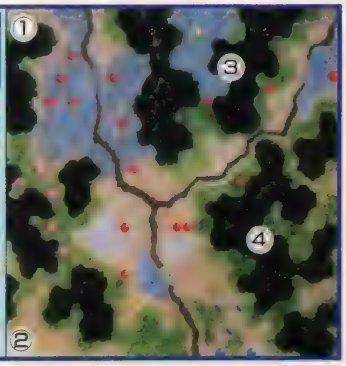
一幕から十幕までの序盤戦を一挙に大攻略！　各シナリオでの戦い方や、ボスの倒し方などをバッチリ紹介していくぞ。また、マップ上にある数字は、隠しアイテムの場所を表している。こちらも必ずチェックしよう。

◆一幕◆

侵入者

MAP DATA

・敵軍団:	鉢屋衆盗賊
・首領:	力野轟陽
・ザコ忍者:	鉢屋衆壱×8
	鉢屋衆弐×6
・砦の数:	2
・仲間:	+5
・隠しアイテム:	①…銅の剣
	②…忍花
	③…忍花
	④…紫花草の実

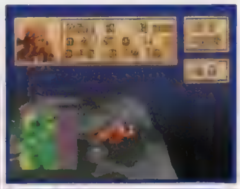


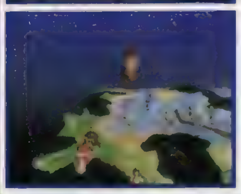
はぐれ透波たちの戦いの序章 5人のキャラを存分に活用して戦え

勝利条件は敵首領、力野轟陽を倒すこと。でも、いきなり倒しちゃうとザコ忍者が残っていてもクリアになってしまい、経験値がもったいない。まずはザコ忍者をすべて片付け、それから力野轟陽を倒すベシ！　また、このシナリオでは35ターン目までにＮＰＣの風子とかなめを仲間にしないとゲームオーバーになってしまうぞ。効率よく進撃するため部隊を２手に分けて展開させよう。

▼▶ＮＰＣの“風子”と“かなめ”は藤丸が話しかけないと仲間にならないぞ。ザコ忍者を倒して経験値を稼ぎつつ、大急きで藤丸を左上に向かわせよう







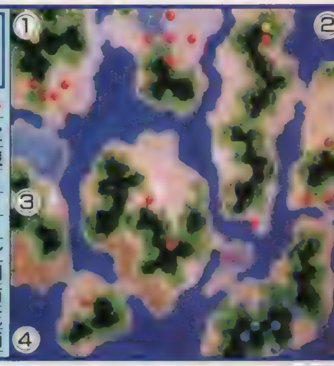
▲力野轟陽の技は強力。体力を回復させてから総攻撃だ

◆二幕◆

裏切り者

MAP DATA

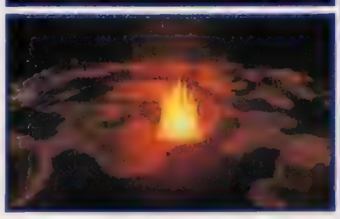
・敵軍団:	透波忍軍
・首領:	加藤段蔵
・ザコ忍者:	透波忍軍　壱×9
	透波忍軍　弐×8
・砦の数:	3
・仲間:	ナシ
・隠しアイテム:	①…手裏剣
	②…丙型癒し筒
	③…忍花
	④…300両



透波軍団、加藤段蔵の襲撃! 隠しアイテムもバッチリ入手するベシ

勝利条件は加藤段蔵を倒すこと。やはり一幕と同様に、すべてのザコ忍者を片づけ、経験値をいっぱい稼いでレベルを上げてから、加藤段蔵に攻撃を仕掛けること。加藤段蔵の移動力はゼロで、一歩も動かないが“眠り”の間接攻撃を仕掛けてくる。コレをくらうと眠ってしまい行動不能になるので要注意！まわりを味方キャラで取り囲み、一気に勝負をつけてしまおう。





◀マップ左下には 金300両が隠されているのだ。コレを取っておけば財政が楽になるぞ

▲ザコ忍者は強力な忍術を仕掛けてくるぞ。体力をこまめに回復させながら進撃していこう

▼加藤段蔵には直接攻撃で戦いを挑むこと。四方を取り囲んでから、攻撃を仕掛けるべし！



藤丸地獄変

序盤戦はこの8人で戦え!



【煉獄藤丸】

● ガンガン育てまくれ!



▲まずは体力のアップを考えること。攻撃面はそれからでも遅くはない！

藤丸が死んでしまうと一発でゲームオーバー！　これだけは絶対避けたいので、戦闘で、そして隠れ里で集中的に育てまくること。特に隠れ里では体術訓練を多めにこなし、体力アップを中心に。



【オロチの傍太】

● 間接攻撃のエキスパートに!



▲[illegible]で、とにかく体力アップを！

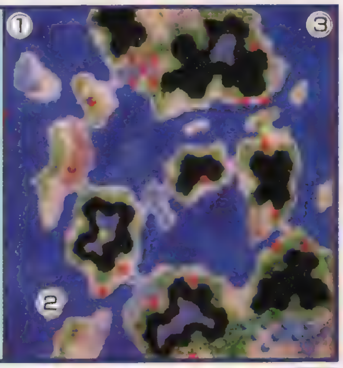
序盤戦では、術などを使わずに間接攻撃ができるのは傍太だけ。このオイシイ特性は、戦闘でかなり役に立つぞ。体力が少ないので、まずは体術訓練をメインに育てていこう。とにかく死なせちゃダメ。

◆三幕◆

伊賀忍軍急襲

M A P D A T A

・敵軍団:	伊賀忍軍
・首領:	ナシ
・ザコ忍者:	伊賀忍軍 壱×8
	伊賀忍軍 弐×8
	伊賀忍軍 参×4
・砦の数:	3
・仲間:	+1
・隠しアイテム:	①…犬笛
	②…深紅の太刀
	③…1000両

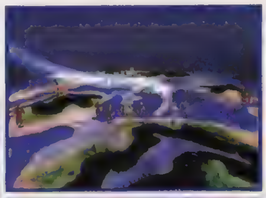


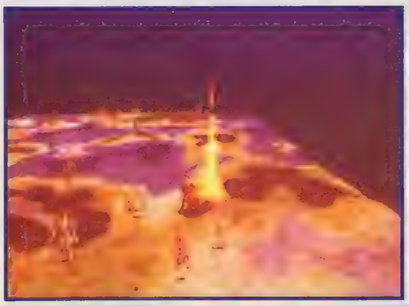
伊賀忍軍との戦い! 間接攻撃には十分注意だ

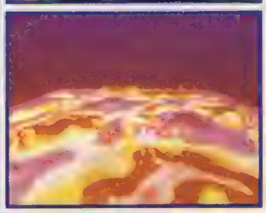
ここでの戦いで注意したいのが、敵の間接攻撃。ちょっとでも敵の射程距離に入ると、容赦なくバンバン放ってくるのだ。しかも攻撃力も高い! 油断していると知らない間に体力を削られ、一巻の終わり…ということもあるぞ。敵のターンが終了したら、まずは自軍のキャラの体力を総チェック。ちょっとでもヤバそうキャラがいたらこまめに回復させながら、進軍させていこう。

▶また違うタイプの間接攻撃。シュ〜ッと弾頭がマップ上を飛んでいき、キャラに着弾すると…

▼炎を巻き上げ、マップ上で炸裂! 攻撃をくらうと体力の約1 4くらいは余裕で奪われてしまうのだ







▲大爆発! 体力がス〜ッと減少しちゃうのだ。連発されると大ピンチなので、敵の射程距離には十分注意

◀特にやっかいなのが伊賀忍者参。鉄砲を標準装備している上、マップ上の[illegible]

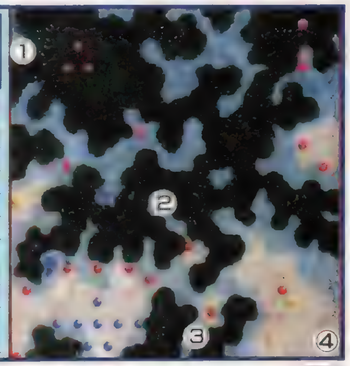


◆四幕◆

山越え

M A P D A T A

・敵軍団:	野生の狼
・首領:	鷲丸
・ザコ忍者:	魔狼×7
	狼×9
・砦の数:	2
・仲間:	+2 or 3
・隠しアイテム:	①…毒消し草
	②…毒消し草
	③…毒消し草
	④…毒消し草



謎の狼軍団出現! 敵の移動力を考えて進軍せよ

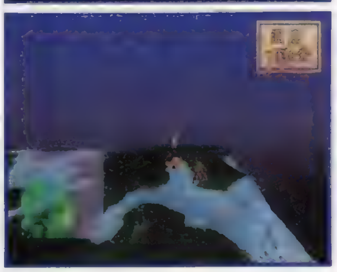
味方の初期配置場所が敵の目の前! 最初の敵のターンからガンガン攻撃を仕掛けてくるぞ。しかも数が多いので、囲まれると危険だ。序盤戦はできるだけ味方を集め、1体ずつ確実に敵を倒していこう。周囲の敵を倒したら、藤丸と2〜3人の仲間はマップ右上に進軍。マップ右上には4神のほこらがあり、藤丸のイベントが用意されているぞ。その他のキャラは上に進軍させよう。



◀敵の魔狼の攻撃を受けると、毒を受けることがある。毒消し草を用意しておこう

▲マップ右上の洞窟は、4神のほこら。朱雀、白虎、玄武、青龍をおさめる神が奉られている

▼洞窟で神と契約。血をあたえると、体力が10減少するぞ。体力を回復させてから入ろう



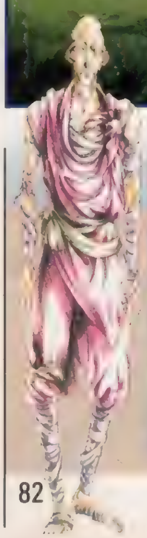


▼この稲妻は、まさに一発死! 体力が少ないキャラは戦わないこと



ボス戦チェック 強烈な一撃には要注意しよう

鷲丸は攻撃力が高く、さらに強力な稲妻を吐く"雷吠え"を仕掛けてくるのだ。この攻撃をくらうと、MAX状態からでも一撃でヤラレちゃうことも…。戦うときは体力の高いキャラを選抜し、少数精鋭で攻撃を仕掛けよう。鷲丸を倒せば、鷲丸と綾を仲間にすることも可能。



【送り屋岩鉄】

●いちばんいたそ〜な攻撃がグー!



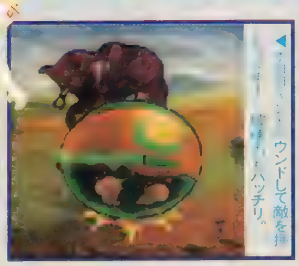
◀「オレの拳を受けろ!」の声とともに敵を殴りつけるのだ

初期状態の攻撃方法はなんとゲンコツ! 拳を振り上げ、ゴツ〜ンと敵の頭を殴りつける。これが、けっこうな破壊力なのだ。さらに専用コマンド、鎧刀転術の修行を積めば、特殊技を会得するのだ。



【肉玉塀五郎】

●その体力と特殊な防御力が魅力!



◀[illegible]ウンドして敵を[illegible]ハッチリ。

体力は初期状態から30! しかも防御力は低いものの、ゴムのようなその肉体が刃物によるダメージをかなり防ぐようになっているのだ。まさに味方キャラの壁として、戦うことができるぞ。

◆五幕◆

謀

MAP DATA

・敵軍団:	軒猿衆
・首領:	志摩葵
・ザコ忍者:	軒猿衆　壱×10
	軒猿衆　弐×３
・砦の数:	2
・仲間:	＋1
・隠しアイテム:	①…銅の小太刀
	②…黄龍草の実
	③…銅の刀



上杉謙信の忍者集団の奇襲！単独行動は絶対に避けるベシ

軒猿衆は攻撃力が高くないので、ガンガン進撃することができるぞ。ただ油断してダメージを蓄積したままでいると、思わぬピンチを招く危険性がある。ダメージを受けたらこまめに体力を回復させていこう。マップ右の中央にはＮＰＣのかがりが待機している。誰でもいいから話しかけ、助けてあげれば仲間になるぞ。マップ右上の樫の木には賽天太が隣接すればイベントが起こるのだ。

▶体力が半分以下になってしまうまで戦わないこと。そうなる前に、薬草や法術などで回復させよう



▼ＮＰＣの〝かがり〟は生き別れになった姉を探しているという。「姉を探すのを手伝ってくれますか？」という問いに〝はい〟と答えれば仲間になってくれるのだ





▲マップ右上の樫の木には、賽天太が行かないとイベントは起きない





◀▼こまめに体力を回復させながら戦えば勝てる！撃破すると逃げていくぞ

ボス戦チェック　受けた毒は手早く治療して戦おう

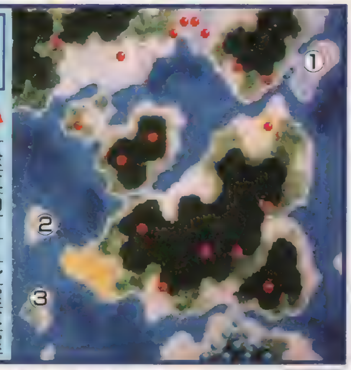
葵の攻撃を受けると毒状態になるので、手早く治療しよう。戦いを挑むときは、仲間の体力をＭＡＸまで回復させ、万全の体勢で攻撃すること。

◆六幕◆

葵と紅

MAP DATA

・敵軍団:	軒猿衆
・首領:	志摩葵、志摩紅
・ザコ忍者:	軒猿衆　壱×10
	軒猿衆　弐×６
・砦の数:	3
・仲間:	ナシ
・隠しアイテム:	①…黄龍草の実
	②…黄金草
	③…黄龍草の実



志摩葵を追い越後の国の山中へ…かがりの姉を探しながら戦うのだ

志摩葵は実の姉、志摩紅に助けを求めるため逃亡！　ここでも再び軒猿衆との戦いになるぞ。基本的に敵の特徴は五幕とまったく同じ。さっきの戦いでレベルが上がってる分、さらに楽に戦えるだろう。また、このシナリオに出現する16人のザコ忍者の中に、五幕で仲間になったかがりの姉が出現する（どの忍者かはランダム）。見つけると、いろいろなアイテムを入手できるぞ。



◀マップを中央より上に進むと志摩葵が移動し始める。味方を動かし上手く誘導して、地形効果を利用して叩け！

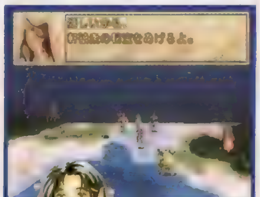
▼かがりの姉の探し方は、かがりをザコ忍者の正面に待機させればＯＫだ。これで会話メッセージが出るぞ。姉を見つけ、イベントで〝はい〟と答えるとアイテムを入手できる





▲かがりの姉の居場所はランダム！ザコ忍者すべての正面で待機だ

▼才蔵で紅を倒せば、イベントが起こり、アイテムを入手できるのだ



ボス戦チェック　仲間を集めてから勝負をかけろ！

志摩紅はコウモリを使い、マヒ状態になる間接攻撃を仕掛けてくる。さらに一定の範囲のキャラすべてにダメージをあたえる特殊技も使ってくるのだ。体力の多いキャラで手堅く攻撃を仕掛けていくのがベスト。最後の一撃を才蔵で決めるとイベントが起こるぞ。



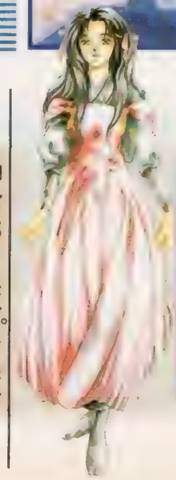
【霧隠才蔵】

●攻・守ともに優れた軍団のナンバー２



◀一撃必殺の〝双〟剣術〟ですべての敵を一刀両断!!

攻撃力や体力、防御力などは藤丸と、ほぼ同レベル。そのため部隊を２手に分けるような場合は二番隊の隊長として働いてくれるぞ。しかも霧双剣術の修行すれば、藤丸よりも先に専用技を会得するぞ



【朧影のかなめ】

●回復係として、軍団には欠かせない存在！



◀味方キャラたちの回復係として必ず戦闘には参加させよう

藤丸、才蔵にならぶメインキャラ的な存在。回復の法術が使えるし、魅力もたっぷりということで、おそらく誰もが育てるキャラだろう。金策の〝占い〟でも、いろんな回復の術を会得できるのだ。

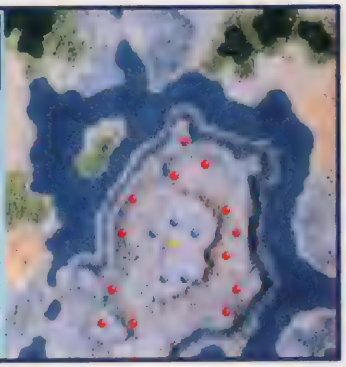
藤丸地獄変

◆七幕◆

大打撃

M A P D A T A

・敵軍団:	風魔忍軍
・首領:	阿毘羅、吽毘羅
・ザコ忍者:	阿女隊　甲×6
	吽女隊　甲×6
・砦の数:	1
・仲間:	ナシ
・隠しアイテム:	ナシ



隠れ里に風魔忍軍の魔手が迫る! わざと一軍を残して勝負だ

「すべての忍者を叩き潰せば戦いはなくなる！」という藤丸の考えで、精鋭部隊は遠征に出発。ところがそのスキをついて、風魔忍軍が侵略してきたのだ!! ここでの戦いは、隠れ里に残されたメンバーだけで戦わなくてはならないぞ。ここは、二軍を遠征に出発させ、わざと一軍を残して風魔忍軍を迎え撃つのがベスト。10ターンすれば敵は退却するので、生き残ることだけを前提に戦おう。



◀一軍の中でも体力、防御力の高いキャラを残しておくこと。少しは敵の攻撃に耐えられる！



▲マップ右下方向が手薄。戦いが始まったら、全メンバーを右下に向かって移動させよう



▼なんとか10ターン生き残ることができれば、遠征に出発した藤丸たちが戻ってくるぞ。ひとりも味方を失うことなくクリアを目指そう



▲戦いになってしまったら、全メンバーで叩きつぶせ！

ボス戦チェック できるだけ戦わずに生き残りを考えろ!



◀2人とも強い！　薬草は必需品になるぞ

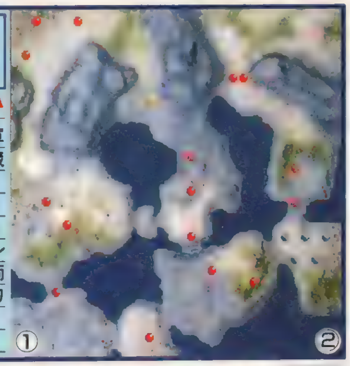
マップを上や左下方向に移動しなければ、阿毘羅や吽毘羅と戦うこともない。とにかく逃げまくるのだ。

◆八幕◆

逆襲

M A P D A T A

・敵軍団:	透波忍軍
・首領:	加藤段蔵
・ザコ忍者:	透波忍軍　壱×4
	透波忍軍　弐×7
・砦の数:	2
・仲間:	ナシ
・隠しアイテム:	①…2500両
	②…白鷺の太刀



透波忍軍、加藤段蔵の最後の逆襲! すべての加藤段蔵を倒すのだ

この戦いに出撃できるのは5人のみ。そのうち才蔵、賽天太、楽天丸の3人は志願してしまうので、藤丸を加えると選べるキャラは後ひとり。このシナリオに待ち受ける加藤段蔵は、分身の術を使い5人になるぞ。このうち実体はひとりだが、結局はすべて撃破しないと実体を現さない。分身を力技で片っ端から倒しつつ、進軍していこう。

▶ザコ忍者のレベルなどは二幕とまったく同じ。もはや超ザコなので、バンバン蹴散らしていこう





◀マップ右上のほこらに藤丸が入ると、朱雀の剣と金が入手できる。だが四幕でイベントを発生させていないと入手できない

▼もはや過去の遺物。さっさと勝負をつけてしまおう



ボス戦チェック 1度は勝った敵なので、今度も楽勝

少しはパワーアップしてるとはいえ、攻撃方法などは二幕で戦ったときとほとんど同じ。ただ、移動力が加わりチョロチョロと動き回るぞ。体力や防御力の低いキャラは狙われやすいのであまり接近しすぎないこと。攻撃は藤丸と才蔵の最強コンビでバッチリ楽勝だぜ。

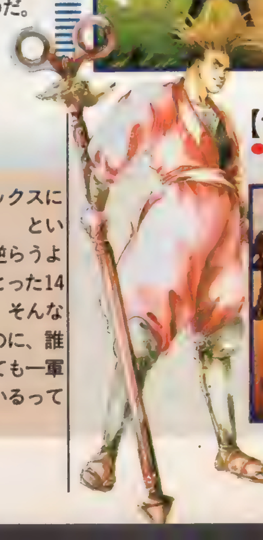


【韋駄天風子】

● 誰もがはずせないキャラって感じ！



白のハイソックスにミニスカート！　という時代背景に逆らうような装束をまとった14才の「くノー」。そんなに強くはないのに、誰のデータを見ても一軍として育てているって感じかな。



【切り回し驊丈】

● 強くなるほど楽しみになるヤツだぜ



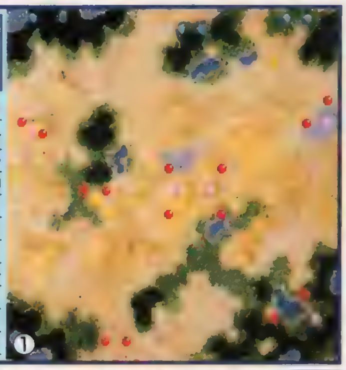
爆砕天錫杖は、見た目はただの錫杖だが驊丈が使うと七変化の武器になるという秘密兵器。改良を加えることにより、火炎放射器からバズーカ砲、さらにはもっとすごい武器にもなるらしい。

◆九幕◆

[雑賀孫一]

MAPDATA

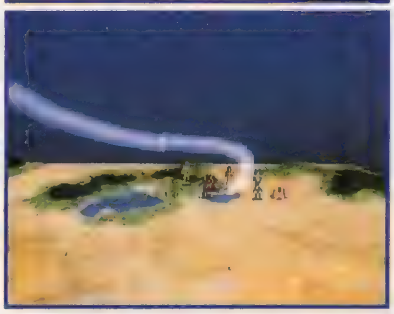
・敵軍団:	雑賀衆
・首領:	雑賀孫一
・ザコ忍者:	雑賀衆 壱×10
	雑賀衆 弐×6
・砦の数:	2
・仲間:	+4
・隠しアイテム:	①…移動人形・獅子



雑賀衆の本拠地に殴り込みだ！ 雑賀孫一の超長距離砲には要注意

このシナリオは八幕から継続しているため、仲間の変更は不可能。藤丸、才蔵、賽天太、楽天丸+1の5人だけで戦うことになるぞ。敵の雑賀衆は、爆弾や飛び道具などの火器を専門とした忍者集団。間接攻撃が得意なので、体力をこまめに回復させながら進軍させていこう。また、マップ右下の火薬庫に藤丸、左端の奴隷小屋に賽天太、右端の奴隷小屋に才蔵を向かわせて3人。ほか2人、合計5人のキャラがここで仲間に入るぞ。





▼すべて仲間にすれば、[illegible]0人になる。でも、どのキャラも体力や攻撃力が低いため、即戦力としてはあまり使えない。死なせないように注意しよう
▶雑賀孫一の[illegible]は、[illegible]の間接攻撃。スタート直後、画面[illegible]からいきなり飛んでくることもあるぞ。ダメージも大きいので要注意だ

▼グレネード砲をくらうと、才蔵でも死ぬかも。間接攻撃は絶対するな



ボス戦チェック 絶対に直接攻撃で勝負をかけるベシ

間接攻撃のグレネード砲は、まさに一撃必殺！体力の少ないキャラは一発で死んでしまうぞ。ただ、雑賀孫一の移動力はゼロ。こちらから間接攻撃を仕掛けない限り、グレネード砲は撃ってこないのだ。この特徴を利用し、攻撃を仕掛けるときは直接攻撃だけにすること。

◆十幕◆

[悪魔の蜘蛛]

MAPDATA

・敵軍団:	土蜘蛛衆
・首領:	青汁蟲助
・ザコ忍者:	土蜘蛛衆 甲×6
	土蜘蛛衆 乙×7
	軒猿衆 壱×4
	軒猿衆 弐×2
・砦の数:	2
・仲間:	+1
・隠しアイテム:	①…薬学の秘伝書
:	②…2500両



土蜘蛛衆が待ち受ける森に突入！ 少数精鋭で戦っていこう

隠れ里に帰る途中、土蜘蛛衆の待ち伏せに合い戦闘になる。土蜘蛛衆は全体的に攻撃力が高く、九幕で仲間になったキャラではほとんどたちうちできない。ここもやはり、藤丸、才蔵、賽天太、楽天丸+1の5人でのりきるしかなさそうだ。こまめに体力を回復させながら戦っていこう。このシナリオでは、"ゆりな"が話しかけることにより"玄ノ坊"が仲間に加わるぞ。

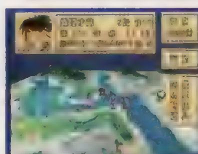
▶玄ノ坊は15ターン[illegible]消えてしまう。なんとか15ターン[illegible]前に、ゆりなで話しかけて仲間に加えよう
▼[illegible]乙の攻撃を[illegible]キャラが受けた場合、[illegible]い減らされてしまう。[illegible]体力のMAX数値が低いキャラ[illegible]ように注意



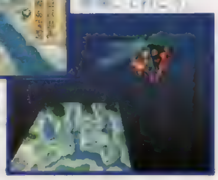




▲[illegible]はまったくこわくない！ カンカン倒してしまおう



▼[illegible]による攻撃は[illegible]、[illegible]は、[illegible]同じく[illegible]



▲[illegible]

ボス戦チェック 地形効果を利用して攻撃！

青汁蟲助は移動力があり、接近するとすぐに向かってくるぞ。蟲助をうまく誘導し、沼へ誘い込めばけっこう楽に倒せるハズ。ただ接近すると間接攻撃を仕掛けてくるので、味方の体力はMAX状態にしておこう。

藤丸地獄変

そのほかのキャラも魅力的だ

【人形遣賽天太】

●めずらしい人形使いの忍者

賽天太は移動式のからくり人形に操って敵を攻撃するという楽しいヤツ。人形は改良を加えることにより炎や氷などを吹くぞ。五幕で「千年樹の枝」を手に入れると、人形が強化される。



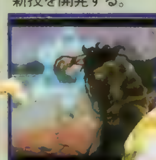
▲[illegible]、かなりコワイのだ。



【裁縫屋甚也】

●"あやとり"をするうちに新技をひらめく!?

▼念力の持ち主。見た目はかなりゴツイが糸繰術(あやとり)をして新技を開発する。

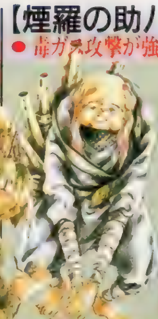




【煙羅の助八】

●毒ガス攻撃が強力!

▼煙を自在に操り、敵に毒や催眠効果をあたえて攻撃する。多彩な画面効果がかなりイカス！







第4次スーパーロボット大戦S

PS版発進せまる!

第4次スーパーロボット大戦S

過去の情報総まとめ&『第4次』の魅力を大検証!!

スクランブルもいよいよ間近に迫ってきた『第4次スーパーロボット大戦S』。今回は、新しい情報はちょっとひと休みして、これまでに明らかになった情報の数々を、分かりやすくまとめて紹介してしまうのだ。さらに、この『第4次スーパーロボット大戦』がどうして「大人のゲーマーたち」に受けたのか、その秘密を徹底的に大検証してみよう。



登場原作タイトル

- 機動戦士ガンダムシリーズ
- 聖戦士ダンバイン
- 重戦機エルガイム
- マジンガーZ
- グレートマジンガー
- ゲッターロボ
- UFOロボグレンダイザー
- 超電磁ロボコンバトラーV
- 超獣機神ダンクーガ
- 闘将ダイモス
- 勇者ライディーン
- 無敵超人ザンボット3
- 無敵鋼人ダイターン3
- 戦国魔神ゴーショーグン

第4次スーパーロボット大戦S

●ジャンル／SLG●メーカー／バンプレスト
●発売日／'96年1月予定●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード3ブロック他未定●多人数プレイ／不可

「S」の真相

「S」の称号はただの飾りではない！「S」だからこその新フィーチャーも多数登場するぞ。そこで、これまでに発表されたオリジナルとの違いを紹介！

キャラクター

もっと強くなる!?

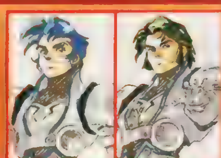
基本的に『第４次』の移植だから、登場キャラには大きな変更はない予定。しかし、キャラの能力値が変更される可能性がある。特にアムロ・レイに関しては、さらに強化される可能性が大きいらしい。元のSFC版でも、モビルスーツ乗りの中では１、２を争うほど強かっただけに、「S」での活躍は相当なものになりそう。やはりアムロは永遠にヒーローなのか？

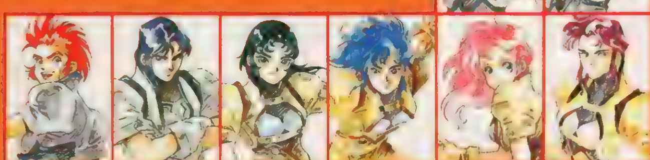


▲強くなる可能性を秘めているアムロ。原作で言えば「逆襲のシャア」あたりかな？

主人公システムは健在

オリジナルの主人公を作成できるシステムは「S」でも健在。残念ながら声は入らないが、自分自信の分身だけに感情移入度は全キャラでもトップ？





ユニット

登場するユニットの方も、キャラクターと同様に変更はない予定。しかし、その能力値に関しては大幅な見直しが行われる予定になっている。大まかな変更点は以下の２つだ。その他にも、細かい変更があるかも知れないぞ。ワクワクしちゃうよね。

マジンガー系ユニットは強化される！

序盤では活躍しながらも、ゲーム後半では「ダイターン３」や「ゲッター」などに押され気味になり、今いち使いづらくなってしまったマジンガー系のユニットが、攻撃、防御においてパワーアップされる予定。マジンガーシリーズのファンにとっては、うれしい限りだね。



◀グレンダイザー
▼マジンガーZ
▲グレートマジンガー

ダンクーガとコンバトラーVが共存できる！

SFC版では最大ユニット数の制限から、２者択一だった「コンバトラーV」と、「ダンクーガ」が共存できるようになった。これで両者のファンも納得だね。

さらに、「コンバトラーV」に比べるとあまりパッとしなかった「ダンクーガ」が、「S」ではパワーアップされる予定らしいのだ。「ダンクーガ」ファンは大いに喜ぶべし！



◀ダンクーガ
▼コンバトラーV

第４次スーパーロボット大戦の魅力を検証

キャラゲーとしては無敵のこのゲーム。しかし、それだけでは今ほどの評価はなかっただろう。では、なぜここまでの人気を得たのか？　その隠された真の魅力を検証！

キャラの成長・武器の改造…「ゲーム」としてのおもしろさ

ゲームは一応SLGとなっているけど、昔見て、燃え、憧れたロボットアニメの主人公たちを育てていくという、RPG的な面白さも魅力のひとつ。しかもこれが一人歩きしないで、本格的なSLGとしてもシステムとうまく融合している。さらに戦闘MAPでの戦術性だけでなく、ユニットの乗り換えや武器改造など、戦略性も抜群。キャラゲーとして、SLGとして、そしてRPGとして。１つが傑出するでなく、そのすべてがうまく噛み合わさり、それでいて１つ１つの出来が水準を遥かに超える。それがこの『第４次スーパーロボット大戦』なのだ。

１本で何度でも楽しめる!! マルチシナリオシステム

▼すべてのイベントを見たいと思っているなら、１度遊んだくらいではダメ。何度もプレイしよう。ちなみに、一番最初のシナリオからいきなりルートの分岐があるぞ。



いろんなアニメのキャラが入り乱れるストーリーは、決して破綻することなく、大人が見ても納得できる確かな設定に裏付けされている。

特に『第４次スーパーロボット大戦』はシリーズ完結編にあたるため、「なぜ、様々なアニメキャラが１つの世界で戦うのか」というシリーズ最大の謎が解き明かされているのだ。さらに、このシリーズでは当然となったマルチシナリオシステムも健在。イベントでの選択によってダイナミックに変動していく様は、まさに見事としかいいようがない。ルートによっては見れないイベントもたくさん用意されているので、一度終わったとしてもすぐにもう一度遊びたくなる。コストパフォーマンス面でもとても優れている作品なのだ。

グラフィック

元になったSFC版で、すでにこれ以上があるのかと思われるほどハイクイリティなグラフィックが実現されていたため、画面の綺麗さに関してはもう保証済みだね。さらに、『S』では新しく〝CGによるデモシーン〟も追加される予定なのだ。また、基本的なゲームシステムに関してはSFC版の完全移植となっているので、画面のレイアウトに関してはまったく変更がない。やはり見慣れた画面が一番なので、ファンにとっては嬉しい配慮だ。



▶PS版の画面。オリジナル同様に、キャラクターはリアルに再現されている

▼戦闘画面。SDとは思えないほどかっこよくデフォルメされている。もちろん、攻撃方法によっていろんなアニメーションを見せてくれるのだ

PS版



サウンド&キャラクターボイス

戦闘シーンと、一部のデモシーンではキャラクターに声が入る。声が入るのは各アニメの主人公クラスだけだが、原作のアニメとまったく同じ声優さんが喋っているのだから驚き。下の登場声優表を見て解るとおり、そのメンバーたるや、まさに豪華絢爛！

原作	キャラクター	声優
機動戦士ガンダム　逆襲のシャア	アムロ・レイ	古谷徹
	ブライト・ノア	鈴置洋孝
	クエス・パラヤ	川村万梨阿
機動戦士Ζガンダム	カミーユ・ビダン	飛田展男
	クワトロ・バジーナ	池田秀一
機動戦士ガンダムZZ	ジュドー・アーシタ	矢尾一樹
	エルピー・プル	本多知恵子
	プルツー	本多知恵子
機動戦士ガンダム0083	コウ・ウラキ	堀川亮
	アナベル・ガトー	大塚明夫
機動戦士ガンダムF91	シーブック・アノー	辻谷耕史
聖戦士ダンバイン	ショウ・ザマ	中原茂
	チャム・ファウ	川村万梨阿
重戦機エルガイム	ダバ・マイロード	平松広和
	ファンネリア・アム	本多知恵子
	ガウ・ハ・レッシィ	川村万梨阿
マジンガーZ	兜甲児	石丸博也
ゲッターロボ	流竜馬	神谷明
	神隼人	キートン山田
	車弁慶	八奈見乗二
グレートマジンガー	剣鉄也	野田圭一
超電磁ロボ　コン・バトラーV	葵豹馬	三ツ矢雄二
闘将ダイモス	竜崎一也	神谷明
無敵鋼人ダイターン3	破嵐万丈	鈴置洋孝
勇者ライディーン	ひびき洸	神谷明
超獣機神ダンクーガ	藤原忍	矢尾一樹
戦国魔神ゴーショーグン	北条真吾	鈴置洋孝
	レミー島田	小山茉美
	キリー・ギャグレイ	田中秀幸

「SDキャラ」がカッコイイ!? 細部までこだわったグラフィック



▲真・ゲッターの戦闘シーン。必殺ワザのストナーサンシャインを撃っているところだ。見慣れてくると、コレが無性にカッコよく見えてくるハズ。

SDキャラだからという理由で遠慮している人はいないだろうか？ このゲームでのSDキャラは、下手をすればオリジナルを超えるほどの「カッコイイ」アレンジがなされているので、そんな心配はまったく無用だ。確かに「目」はついているが、本来のSDキャラのような擬人化はなされてなく、あくまでユニット＝「兵器」として扱われている。それに、本来のデザインはリアルなのに戦闘シーンでSDになるのは、ゲームではすでに常識なのだ。例えば『ファ○ナルファ○タジー』にしても、キャラクターデザインは超リアルなのに、戦闘シーンでは必ず可愛くデフォルメされているでしょ？ あれと同じだ。ちょこまかとアニメーションさせるには、適度にデフォルメするのがちょうどいい。リアルだと、結構不気味になってしまうからね。コレ本当。



超美麗!! オープニングデモ



幻想水滸伝™

GENSO SUIKODEN

ついに発売日が決定し、サンプルも入手。そしてオープニングデモ初公開! 基本的なシステムについても詳しく説明するぞ。

幻想水滸伝

●ジャンル／RPG●メーカー／コナミ
●発売日／12月3日発売予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

PS待望の本格RPG

このゲームは、みんなが今まで待っていたコマンド入力タイプの正統派ＲＰＧだ。操作もシンプルでけっこうサクサク進むことができるので、ストレスを感じることなく物語に感情移入できる。誰にでも分かりやすいシステムでストーリー重視な作りになっているのだ。しかし、戦闘やイベントの演出にはＰＳの機能がふんだんに使われているぞ。まず左の連続写真を見てもらいたい。ゲームのハイライトシーンを立体的につなげた、まさに幻想的なオープニングデモに仕上がっている。また、今まで詳しくは分からなかった、コマンドのシステムも右ページで紹介していこう。



▲こんなカジノのようなカラクリが仕掛けられているところもあるのだ。でも見たところ、なんだか楽しそうだね。



▲フィールド画面のマイキャラは結構小さい。それだけに街の大きさがリアルだよね。右下に周辺マップが表示されているのが親切だ。



▶竜に乗って移動するイベントもあるぞ。大きく羽ばたきながら、すごいスピードで雲間を飛び抜けていくアニメシーンは気分爽快！

ビジュアルシーンもいっぱい

システムコマンド解析

通常コマンド



町の中やフィールド上でウィンドウを開くと、パーティメンバーそれぞれのＨＰと紋章を使える回数、所持金などの他に６つの基本コマンドが表示される。この６つのコマンドは、ＲＰＧに慣れ親しんだ人ならすぐに理解できるものだから、操作に戸惑うことはないぞ。ただし、「紋章」というのはこのゲームでは「魔法」のようなもので特殊なコマンドなのだ。

武器は鍛えてレベルアップ!

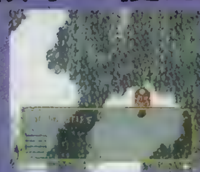
このゲームでは、新しい武器をどんどん買っていくのではない。最初から持っている個人専用の武器をお金を払って鍛えていくことによって強くしていくのだ。


◀武器の装備欄がないが、最初から専用武器を装備している。


◀それぞれの武器を鍛冶屋で鍛えてもらって強くしていく。

封印球をつけると紋章が使えるのだ


▶紋章師の店で自由に付けたり外したりができるのだ。

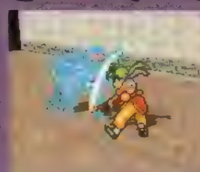

▶封印球は主に宝箱で手に入る。すでに持っている仲間も。

封印球とは紋章の力を閉じこめてある不思議な玉。それを体に宿すと、魔法が使えるようになる。ただし、１人につき１つしか紋章は付けられないぞ。

紋章のかけらで武器に属性をつけられる

紋章や紋章のかけらには、それぞれ属性（風、火、雷、水など）がある。中でも紋章のかけらは武器に装着することができるのだ。すると武器に属性が付加される。


◀宝箱などで見つけた紋章のかけらを持って鍛冶屋へ行こう。


◀紋章のかけらを付けると、攻撃シーンも変わるのだ。

戦闘コマンド

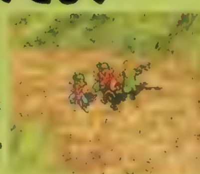


フィールドやダンジョンを歩いている時に敵に出会うと、上の写真のようなクォータービューの戦闘画面に切り替わるぞ。「戦う」を選んだ場合、メンバー１人１人のコマンド入力になり、全員分入力し終わるとバトルが開始される。また「おまかせ」を選ぶと、１ターンをオートで戦ってくれるぞ。そして「逃がす」と「おかね」は、敵から逃げるときのコマンドだ。

キャラによっては2人攻撃もできるぞ

戦闘中のコマンド選択時に、「いっしょに」というものがあるキャラがいる。これを選ぶと、特定のキャラが２人同時攻撃を行うぞ。ちょっと手強い敵に対して有効だ。


◀コマンド群に「いっしょに」とあるところに注目。


◀2人の同時攻撃は敵に与えるダメージももちろん2倍以上!

レベルが上がると強力な紋章を覚える


▶レベルが上がると新しい魔法を覚え、使用回数も増える。


▶紋章の攻撃シーンは迫力！　敵を一掃する威力も爽快だ。

キャラのレベルが上がると、付けている紋章のレベルも上がる。これによって新しい魔法を覚えるのだ。また、すでに覚えている魔法の使用回数も増えていくぞ。

おかねコマンドでモンスターから逃げる!

「逃がす」より高い確率で逃げられるのが「おかね」コマンドだ。でもかなり高いお金を支払うことになるので、万が一の時以外は逃げずに戦った方がいいぞ。


◀結構高いお金を支払う結果に。いざという時に頼りたい。


◀逃げられる確率が高いだけで、逃げられない場合もあるぞ。

キリーク・ザ・ブラッド2

Reason in Madness

●ジャンル／AVG●メーカー／SME
●発売日／12月22日発売予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

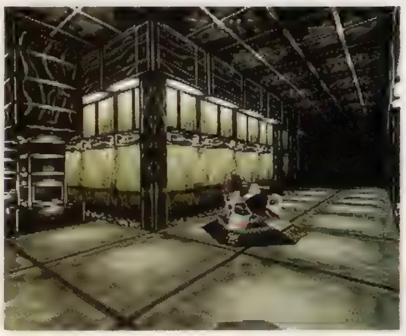
ココが違う RPG POWERチェック!

ボスの登場時など、ビジュアルが非常にキレイだった前作。ゲームシーン自体の出来もさることながら、こちらのほうがもっと度肝を抜いてくれたといえる。その、魅せるビジュアルという点では、この「2」もかなりいいセン行っているのだ。前作を越える、ドラマチックな展開を期待していいだろう　（ジュピター藤平）

3Dシューティング AVG

愛する人を救うため、いま再びプロテクトアーマーが動き始める!!

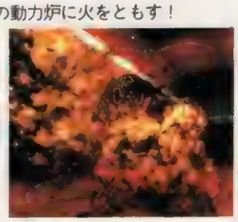
3Dシューティングの色合いが非常に濃かった、前作『キリーク・ザ・ブラッド』。最大のウリでもあったそのシューティングシーンと、ストーリーを演出するムービーをさらにパワーアップさせ、新たに続編が登場する。公開された画面写真を見ると、密閉され、わりとカッチリしたデザインだった前作のフィールドが、今回は幅の広さを見せ、武器の種類が増えたという要素と相まって、3Dシューティングとしてのシミュレーション性をより高めているようにも感じられる。また、そのクオリティの高さゆえにユーザーを驚かせたムービーが演出するストーリーが、今回はラヴロマンスだというから期待も膨らむ。主人公マサオは、ある病に倒れた恋人の命を救うために、プロテクトアーマーを駆り、ラフレスという花を探し出すのだ。



▲これが「キリーク2」の基本ゲーム画面となる。移動可能なスペースも広めで、シューティングシーンは、前作以上に熱いモノになりそうだ。



◀レイラの容体を診るドクター。戦いをやめていたマサオは、彼の言葉によって、ラフレスを捜すため、再び戦いの道具であるプロテクトアーマーの動力炉に火をともす！



▶ド派手な爆発シーン。じつはこれ、ゲームオーバー時のもの。なるべくなら見たくはないものだ。

メカのことならおまかせ！ 新たな武器も作ってくれる

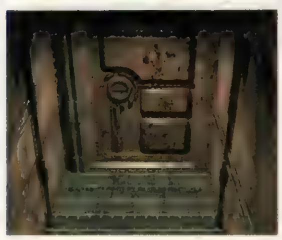
改造屋 ジム

前作のSJ-107を改良し、SJ-107改を作り上げた人物。ゲーム中でも、さまざまな武器を新造してくれる。









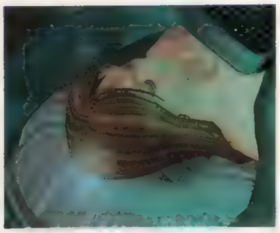
SJ-107改

前作のSJ-107をマイナーチェンジ さらに強力になって登場



改造屋ジムの手によって、新たに造られたプロテクトアーマー。一見すると前作で登場したプロテクトアーマーのSJ-107と似ているが、よくよく見てみるとカラーリングや細かいディテールなど、外見面でも変化がある。また、搭載カメラの性能を向上させ、さらに搭載武器もパワーアップしている。より強力な兵器として、生まれかわったわけだ。今回の主人公・マサオはこの機体に乗り込み、地下都市を駆ける！

コールドスリープで眠りつづける少女。彼女の笑みを取り戻すのはいつの日か……？

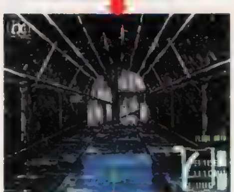
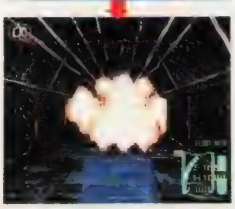





眠れる美女 レイラ

シリーズ初の女性キャラ、レイラ。彼女はマサオの恋人という役どころにある。彼女は現在、とある病気のために生命維持装置に隔離され、眠っているのだ。

NEW FEATURE 時限爆弾

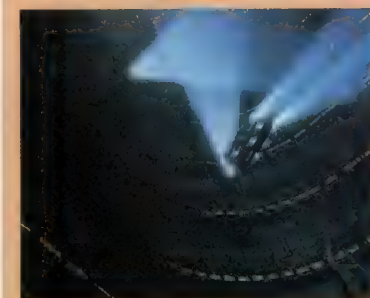




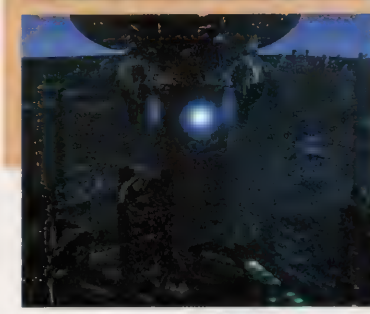
右の3枚の連続写真が、「2」から登場した新ウェポン、時限爆弾だ。セットしてから爆発までに30秒あり、その間に自機は安全なところに退避できるというものだ。なかなか開かない頑丈な扉を破壊したり、他にも使用方法が楽しみな新ウェポンだね。

（※この画面は、ビデオテープから撮影したものです）

地下都市 ニューロル NewRoll

前作での戦いの舞台、サウスベース。今回の舞台、地下都市ニューロルというサイバーパンクシティを造りだしたのは、サウスベースを造ったバイオフロスグループ総帥の息子、ミハエル・バイオフロスなのだ。この辺、前作とのつながりにも注目。






謎の花 ラフレス Laffleth

レイラの病を治すために必要な、謎の花ラフレス。この花を求め、マサオは旅立つことになる。はたしてレイラは一体どのような病に侵されているのか？　そして、本当にこの妖しげな花がその病を治す効果を持っているのか？　ドラマははてしなく広がる。






RPG STATION

[PS・RPGのすべてを、この2ページに凝縮]

12月号増刊号は R! なので、つまり、RPGがモノスゴイことになりそうなのだ!!

11月15日発売!!

9月から開始された、疾風怒濤の電撃プレイステーション・アルファベット大作戦!! いよいよ第3弾「R」の発売が目前に迫った。もう今さら言うまでもないだろうが、Rとは、すなわちRPGのRなのでア〜ル（スマン）。

そろそろラインナップも充実してきたPS・RPGのすべてを1冊に凝縮した永久保存版スペシャルプログラムなのだ!! これまでに発売された全RPGの徹底攻略と気になる新作情報だけでなく、電撃PS増刊号吉例の独占スクープもありで、非ッ常に濃い内容になることはマチガイないぞ。今のうちに書店で予約するのが吉かも？

『ポポロクロイス物語』最新画面写真入手!!



主人公のポポロクロイス王国王子ピエトロが母の魂を探すために旅に出る。このストーリー以外は、いまだそのほとんどの部分が明らかにされていない『ポポロクロイス物語』。このゲームの新しい画面写真が公開されたので、ここで紹介しよう。増刊号“R”では、このゲームもフォローするぞ。

●メーカー／SCE●発売日／年内予定
●価格／未定●対応周辺機器／未定

増刊号“R”はこれだけのタイトルをフォローする!RPGファンは刮目して待て!!

アークザラッド PS最強のシミュレーションRPG。続編への期待も高い。	**クライムクラッカーズ** エンディングのアニメが超美麗。3DリアルタイムRPG。	**ときめきメモリアル** 好みの女のコのハートを手中に！ 戦闘シーンもあるぞ（笑）。
悪魔城ドラキュラ 人気のホラーACTをPS化！どんなゲームになるのか？	**クーロンズゲート** 内容的にはAVG的要素が高い、サイバーパンクRPG。	**バル** 主人公がなんと犬！ それ以外は正当派のRPGだ。
アリーナ アメリカ産の3DリアルタイムRPG。時間の変化がポイント。	**幻想水滸伝** コナミ発のRPG。多数のキャラの織りなすドラマが魅力。	**ビヨンド・ザ・ビヨンド** 高橋秀五氏監修。様々な新システムがゲームを盛り上げる。
アルナムの翼 PCエンジン版『アルナムの牙』の続編。ビジュアルに期待大。	**ストリートファイターⅡムービー** さまざまな格闘家の闘いを観察し、サイボーグを育て上げる。	**FEDA** SFCのマルチストーリーシミュレーションRPGをPS化。
ウィザードリィⅦ 3DRPGの元祖ともいえる名作シリーズの最新作。	**SPACE GRIFFON VF-9** SF3DRPGの隠れた名作。ドラマティックな展開が魅力。	**藤丸地獄変** シミュレーション要素の強い、忍者が主人公のRPG。
怪獣戦記 「怪獣」をテーマにしたRPG。仲間システムに期待が集まる。	**黄昏の国へのオード** RPGとしての基本システムを踏襲。正当派ファンタジー。	**ブルーフォレスト物語** 独自の世界観が魅力のTRPGをPS化。ゴブリナが可愛い♡
キリーク・ザ・ブラッド リアルタイムSF3DRPG。ビジュアルの美しさは必見。	**大地の子供達** 詳細は全く不明。その正体は増刊号“R”で明かされる!?	**ベルデセルバ戦記** 戦争用の最終兵器となる飛空艇を作ることが目的の異色RPG。
キリーク・ザ・ブラッド2 前出「キリーク・ザ・ブラッド」の続編。前人気は非常に高い。	**第4次スーパーロボット大戦S** 懐かしのロボットが続々登場のシミュレーションRPG。	**ポポロクロイス物語** どこかほのぼのとした雰囲気が感じられるRPG。
キングスフィールド こちらはファンタジーの超高難度リアルタイム3DRPG。	**ツインビーミラクル** 「ツインビー」でおなじみのキャラたちが登場するRPG。	**その他攻略情報&独占スクープあり!**
キングスフィールド2 「キングスフィールド」の続編。あいかわらず難度は高い。	**東京ダンジョン** 同タイトルの小説をRPG化。舞台はなんと現代の東京！	

風水の力を頼りに、謎の九龍城へ挑む!!
個性豊かなキャラたちが織りなすドラマ

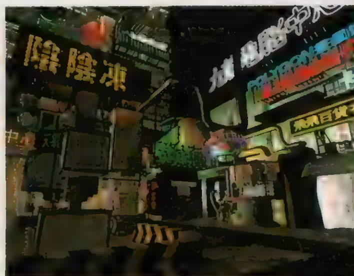
中国返還を目前に控えた近未来の香港を舞台にしたハイパーリアルAVG。それが「クーロンズ・ゲート」だ。突如として香港上空に異様な姿を現した九龍城。これの登場と時を同じくして、香港の街は急速に「異化」し始めていく。この現象の原因、ひいては九龍城の謎を解くため、香港最高風水会議によって選抜されるのが、主人公だ。そして下の写真の小黒もまた自然の力を使いこなす風水師の一人。ともに九龍城に潜入し、香港を元の姿に戻すため、さまざまな事件を解決していくこととなる。退廃的でカオスな空気渦巻く九龍城で主人公たちを待ち受けるのは何か。全てはまだ「謎」につつまれたままだ。



九龍フロント

九龍城の中で、主に探索をすることになるのがこの九龍フロントだ。ここには、多岐に渡ったイメージの舞台が用意されている。





龍城路

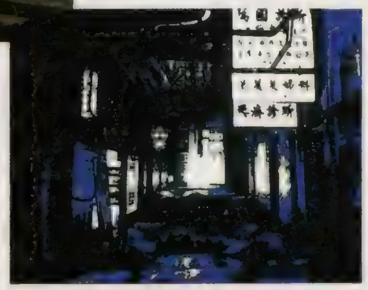
九龍城の中心街、それが龍城路。小黒は、ここからさまざまなエリアへと探索の足を延ばしていく。そのための準備をするのがココだ。



クーロンズ・ゲート

—九龍風水傳—

●メーカー／SME●ジャンル／AVG
●発売日／3月予定●価格／未定(2枚組)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可









「クーロンズ・ゲート」の主人公、小黒。幼いころから男同然に育った彼女は、明るく、活動的な少女に育った。キャラ（に限らず、『クーロンズ・ゲート』の全て）はポリゴンで表現されているにもかかわらず、彼女のそういう性格は、その表情にも確認することができるのだ！

突如現れた謎の浮遊城
その名は『九龍城』!!
異形の魔物が徘徊するここで
風水の加護を得た少女は
一体何を見るのか…!?

日本発、サイバーパンクへのオマージュ（賛辞）

物語の中の「突如出現した異界・九龍城」とは違って、ゆっくりと、徐々に徐々にその全貌を現しつつある『クーロンズ・ゲート』。現時点では発売日も確定してはいないが、高いクオリティを誇るCGを何カットも収録するために、CD2枚組となることが決定した（価格未定)。

さて、このタイトル。シナリオとゲーム全体のディレクションを担当している株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント　ニューメディア室の木村央志氏によれば、これはあの現代SFの一大潮流であるサイバーパンクへのオマージュ(賛辞)でもあるのだという。コンピュータ文化の先端をいくアメリカから始まったサイバーパンクと、異界と化した香港を舞台としたこのゲームが、果たしてどう結びついていくのか？　12月増刊号Rのインタビューを期待してもらいたい。


勇者覚醒
GoGoRPG
電撃PS増刊 電撃PlayStationRは
「主人公の成長するゲーム」の特集号です
RPGは冒険の世界！　ロールプレイ＝主人公になりきって、果てしない物語の果てしない未来へ！　アクションからシミュレーションまで、主人公の成長するゲームの集大成！『ときめきメモリアル』『第4次スーパーロボット大戦S』『ツインビーミラクル』『ビヨンド ザ ビヨンド』『藤丸地獄変』… etc
電撃プレイステーションR
11月15日発売決定
イラスト／猫有馬



1995 DECEMBER

電撃Soft Station

PART-1

ソフトステーション

ついに発売された期待の超大作『ときめきメモリアル』。
「SLGはに・か・て」そんな貴方のためのマニアック、かつスタンダートな大攻略。愛ある限り極めましょう!



- ときめきメモリアル
- 豪血寺一族 2
- 出たなツインビーヤッホー!
- ナムコミュージアムvol.1
- 負けるな!魔剣道 2
- 卒業Ⅱ
- NIGHTHEAD

知りたいイベント、テクニック全部教えます

ときめきメモリアル forever with you

発売約2週間後の今回は、初心者から中級者へのステップアップを助けるテクニックをまとめてみた。その他、新イベントに役立つ小技集、そしてサッちゃんこと菅原祥子さんインタビューと、12Pすべてが見どころだ!!

ときめきメモリアル
forever with you

●ジャンル／恋愛SLG●メーカー／コナミ
●発売日／発売中●価格／限定セット:¥9,800 通常版:¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード(絶対必要)、マウス●多人数プレイ／不可

ときめきマスターへの大いなる1歩

キミはこんな失敗をしてないか!?

このゲームでは、いくら初心者でも誰にも告白されたことがないってことはないはず。ただし、詩織に告白されない、狙った女のコから告白されない、なんてケースはよくある話だ。特に詩織狙いで失敗するほとんどの原因は、右に紹介したパターンじゃないかな？　こうなると女のコは冷たくなるし好雄からは悪い噂を聞かされるしで、あげくの果てにリセット……なんて目にあうんだよね。そこで、失敗を繰り返さないための方法をレクチャーしちゃうから、お見逃しなく！

ビギナーが必ずハマるトラップ

❶詩織狙いで能力上げ

詩織に告白されるには、あらゆる能力を高めなければならない！　というわけであらゆる能力を無差別にアップさせてしまうと……。



❷女のコがいっぱい

能力を上げまくった結果、女のコが大挙して登場することに。そしてデートをしていくうちに、下校時のお誘いはひっきりなし！



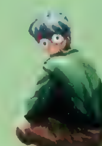
❸爆弾連発!!

しかし、よろこんでる間もなく、女のコの評価に爆弾マークが頻発！消すより増えるペースが早く、爆弾処理のデートが追いつかない！



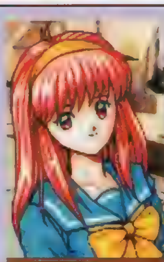
❹そして……

爆弾破裂で女のコ全員に嫌われまくったまま、卒業式を迎えることに。もちろん告白してくれる女のコはおらず、一緒に帰るのは好雄。そして流れる、あの悲しい曲……。



女のコの登場条件&参照パラメータリスト

ここに紹介するのは、女のコたちが登場する条件と、主人公との相性を決める基準となるパラメータだ。



藤崎詩織

登場条件：最初から必ず登場している。

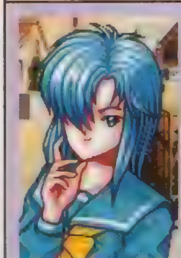
参照パラメータ：体調、ストレス以外のすべて



如月未緒

登場条件：文系学力が55(75)以上のときに、文系学習コマンドを実行する。

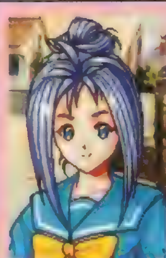
参照パラメータ：文系学力、容姿



紐緒結奈

登場条件：理系学力が65(85)以上のときに、理系学習コマンドを実行する。

参照パラメータ：理系学力、容姿



片桐彩子

登場条件：芸術学力が50(65)以上のときに、芸術学習コマンドを実行する。

参照パラメータ：芸術学力、容姿



虹野沙希

登場条件：根性が35(90)以上になると、自動的に登場する。

参照パラメータ：根性、運動、容姿

オールクリアのカギは……登場人数操作にあり!

前の例を見てのとおり、詩織狙いで失敗する原因は、女のコが登場しすぎることにある。では、これを回避するにはどうするか？　何のことはない、女のコを極力出さず（6人以下が理想）に能力を上げればイイのだ。ここではそのためのテクニックを紹介するが、その前に右のカコミにある「女のコが登場する条件」をよく読んでほしい。これを見れば、女のコを出さずに能力アップさせるには、この条件に触れないことがポイントだというのがわかるはずだ。

女のコが登場する条件

❶能力が条件以上

日曜の夜を迎えた時点で、ある能力を女のコの出現に必要な数値以上にしよう。

❷平日に特定のコマンドを実行

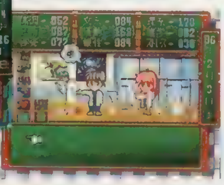
①を満たした状態で、夏休みなどの休校時以外に特定のコマンドを実行すれば、登場するぞ。

テクニック1 クラブを利用して効率よく能力アップ

クラブは、文系部なら学力全般、運動部なら運動と根性が上がるが、他の能力アップコマンドと違い、（その部に所属する場合以外は）女のコの登場に影響しない。これを利用し、女のコを出したくない分野の能力は、クラブでの上昇にまかせる方針が効果的だ。特にアップさせにくい学力関係を高める文系部で、この方法を使うとイイだろう。



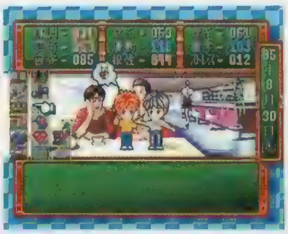
▼たとえば文系部に所属して頑張ってみると……。



▲学力が軒並みアップしても、女のコは出ないぞ。

テクニック2 あらゆる休日を使って弱点をカバー

ある能力が女のコの登場条件以上になったため、平日にその能力を上げることは避けたい。となれば、それらは休日を使ってアップさせるしかないぞ。ここでいう休日とは、普段の日曜祭日だけでなく、春、夏、冬休みも含まれる。つまり夏休みなどの間は、平日コマンドを使っても女のコは登場しないのだ！　これらの休みの間は、女のコを出さないために抑えていた能力を、ここぞとばかりに集中アップさせよう。

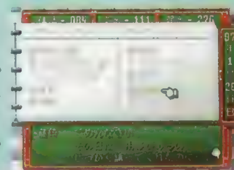


◀1週間の途中に学校が始まる場合にこれをやると、始業直後に女のコが出るので注意！

こんな能力アップも見逃すな!!

❶ デートを断られて根性を

女のコにデートを断られると、ストレスと同時に根性がアップする。大きく上昇はしないが、根性は上がりにくいので、バカにできないぞ。



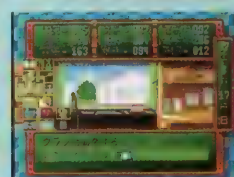
❷ 初詣に学力向上を祈願

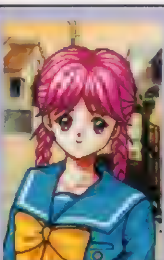
初詣で学力向上を祈願すると文系と理系が各10アップするぞ。健康祈願では体調と運動をアップできるが、学力のほうが上げにくいのでこちらを選ぼう。



❸ 1週間だけ部員生活

夏合宿では能力が大きく上昇するメリットがある。そこでクラブに無所属なら、8月第2週だけ入部し、夏合宿に参加した直後に退部する方法も使えるぞ。





古式ゆかり

登場条件　運動と容姿が80(83)以上のときに、運動コマンドを実行する。

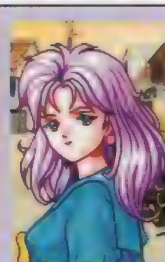
参照パラメータ　容姿、運動



清川望

登場条件　運動と根性が30(70)以上のときに、運動コマンドを実行する。

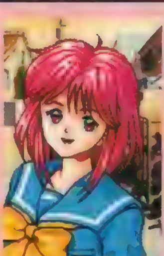
参照パラメータ　運動、根性



鏡魅羅

登場条件　容姿が100(125)以上のときに、おしゃれコマンドを実行する。

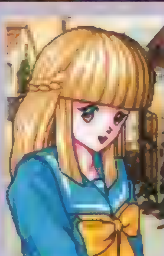
参照パラメータ　容姿、雑学、芸術学力



朝日奈夕子

登場条件　雑学が90以上のときに、遊びコマンドを実行する。

参照パラメータ　容姿、雑学



美樹原愛

登場条件　主人公が学校行事などで活躍していると、イベントで登場する。

参照パラメータ　文系学力 理系学力 芸術学力 雑学 容姿



早乙女優美

登場条件　2年めの4月4日になると、必ず登場する。

参照パラメータ　運動、雑学、容姿

これぞ至高！ 新イベントビジュアル大全集

ときめきメモリアル

それぞれの女のコに追加されているイベントビジュアル。それらをここに一挙大公開しよう！　もはや何も言うことはありません。思う存分鑑賞してください。

詩織

パーティの帰り際に、神様からの白いクリスマスプレゼント。冷たい雪も、今のふたりの心には温かい。詩織のひと言「わ・た・し」は必聴！





忘れられない聖夜

虹野

修学旅行中に病気のアクシデントに見舞われる虹野さん。彼女をやさしく看病するのはキミだ。



片桐

旅先で外人に道を尋ねる彼女。さすが英語がうまいな……と思いきや、本当に通じてるの？



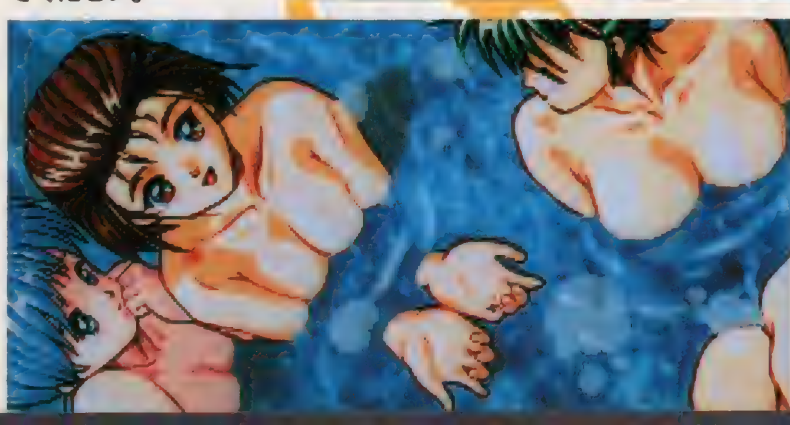
地球の運命を賭け一大バトル!?



紐緒

ホテルを抜け出てミステリーサークルの調査に。と その時、周囲が不思議な光に包まれ……!!





彼女たちの



朝日奈

いつもは嫌いな図書館に誘ってきたと思ったら……。期末試験用のカンペ作りだって!?



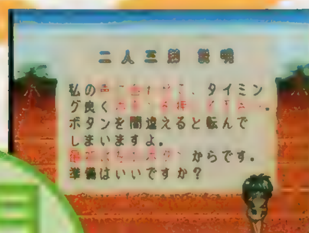
美樹原

夜の公園に捨てられた仔猫を見つける。仔猫に対する美樹原さんの優しさに心温まるシーンだ。



古式

ホテルの大浴場ではちあわせ。風呂あがりの浴衣姿って、古式さんによく似合うよね。





如月

主人公は二人三脚のピンチヒッター。校舎裏で練習の後は、実際にミニゲームをプレイする！

ほんのり上気した表情にドキッ!



清川

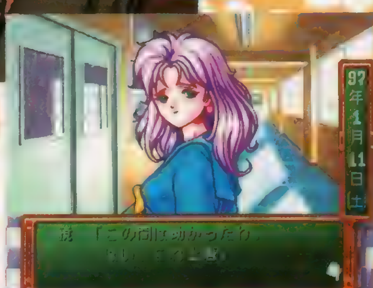
花壇に蒔いた種が芽生えたのを見つめる、清川さんの目に女のコらしさを感じる一瞬。



鏡

上着を差し出す主人公に対する、精一杯の素直な気持ち。返したコートにも彼女らしさが光る。

組んだ腕よりもキミの優しさが僕に温かいね





優美

雪が降り積もったある日、優美ちゃんと雪合戦。主人公の顔面には見事に雪玉がヒットするぞ。

魅力を再発見しちゃう!!

ときめきメモリアル

ALL ABOUT イベントビジュアル INデート&学校

デート先や学校で起こるイベントをまとめて紹介しちゃおう。このうち季節ごとのイベントは、特定の場所に行くことで発生する。タイトルでどの場所かを想像してほしい。女のコとの仲が良くないと見られないイベントもあるぞ。学校イベントは基本的に女のコとの仲が良いときにランダムで発生すると考えよう。

藤崎詩織

Shiori Fujisaki

デート	春	きらめき中央公園で思い出話
	夏	ウォータースライダーで驚かせる
	秋	近所の公園の木に背比べの跡を発見
	冬	観覧車が止まって不安な表情を見せる
学校		梅雨時に傘を忘れて、主人公と相合い傘
		主人公と一緒に登校する



如月未緒

Mio Kisaragi

デート	春	絶叫マシーン・ビビールに乗って失神
	夏	海辺のビーチパラソルの下で一緒
	秋	図書館で読書に集中
	冬	恋愛映画に感動して涙
学校		荷物を運んでいるところに会う



紐緒結奈

Yuina Himoo

デート	春	動物園でコアラに背後から襲われる
	夏	ボーリングでスコアマシンを操作
	秋	メダルゲームを不正操作しメダル荒稼ぎ
	冬	ジャンク屋の大安売りでパーツ買い
	全	ヒーローショーのヒーローを気絶させる
学校		夕暮れの屋上で悩む



片桐彩子

Ayako Katagiri

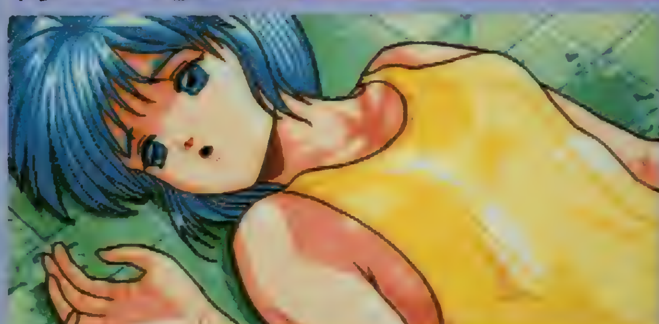
デート	春	カラオケで「恋はほどほどに」を披露
	夏	水恐怖症のため、海に入るのを嫌がる
	秋	ガーギーの作品に感動
	冬	プラネタリウムで熟睡
学校		なし



虹野沙希

Saki Nijino

デート	春	きらめき中央公園にお弁当を持ってくる
	夏	プールに溺れ、人口呼吸未遂
	秋	スタジアムで野球観戦に熱中
	冬	ファンシーショップで迷子の面倒を見る
学校		お弁当を作ってきてくれる



古式ゆかり
Yukari Koshiki

デート 春	植物園で食虫植物に見とれる
デート 夏	イルカショーで水しぶきを浴びる
デート 秋	きらめき中央公園のベンチで編み物
デート 冬	スキーでリフトに乗るのを失敗する
学校	ケガをして保健室にいるのを見つける
学校	セーターをプレゼントしてくれる



清川望
Nozomi Kiyokawa

デート 春	彫刻展の出展作品に触って壊してしまう
デート 夏	無人島で雷に遭遇、主人公に抱きつく
デート 秋	植物園で花にくわしい一面を見せる
デート 冬	ボーリング玉を暴投
学校	とても重い荷物を運んでいるところに会う



鏡魅羅
Mira Kagami

デート 春	ブティックで試着
デート 夏	海辺で主人公にサンオイルを塗らせる
デート 秋	ゴーストハウスで泣き出す
デート 冬	ゲレンデで主人公とぶつかる
デート 全	弟の看病のため、デートをキャンセル
学校	ファンの男に荷物を運んでもらっている



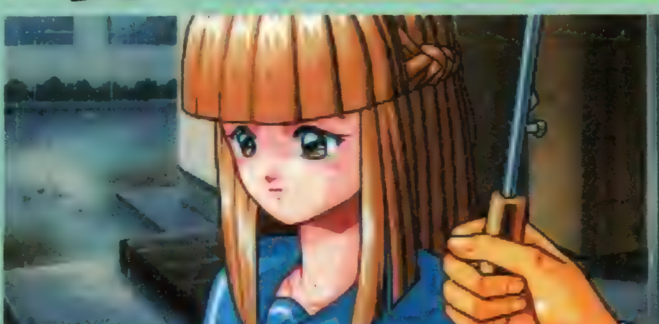
朝日奈夕子
Yuko Asahina

デート 春	UFOキャッチャーで人形をとりまくる
デート 夏	遊園地のナイトパレードに感激
デート 秋	prfのコンサートに大興奮
デート 冬	スケートで転んでびしょ濡れ
学校	遅刻の常習で、教師に叱られている



美樹原愛
Megumi Mikihara

デート 春	ヒーローショーで戦闘員につかまる
デート 夏	ペットと一緒にきらめき中央公園へ来る
デート 秋	動物園でサルに熱中し人の話を聞かない
デート 冬	スケートでよろけて主人公に抱きつく
学校	相合い傘で下校(または傘を貸してあげる)



早乙女優美
Yumi Saotome

デート 春	遊園地で転んで泣く
デート 夏	きらめき中央公園の池で、ボートに乗る
デート 秋	プロレスに熱中し人の話を聞いていない
デート 冬	スキーのリフトが止まって泣く
学校	虹野さんのお弁当に対抗する
学校	修学旅行のおみやげをくれる



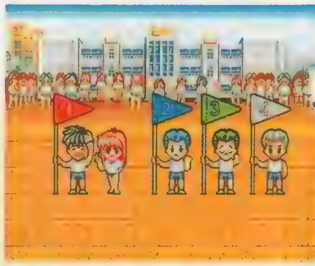
ミニゲームのコツを完全伝授!

体育祭 6月第1土曜日

基本的に体育祭の競技で1位を取るためには、かなりの運動能力値が必要。また、体調を整えておくことも重要なポイントだ。あとは、下の各競技のコツをしっかり読んで◎ボタン連打あるのみ。ジョイスティックの連射を使うのが一番手っ取り早いが、それでも方向キー操作やL・Rボタンのタイミングで戸惑うこともある。何度もチャレンジしよう!



▲運動に関することは、やはり虹野さんに聞け! 当日の体調に気を付けろとのことだ。





1位になると…女のコのときめき度もグーンとアップ!!

スプーンリレー

とにかく◎ボタンを連打しながらL・Rボタンを操作するのが難しい。思い切ってL・R操作は左手に任して、右手は連打に専念するのがコツ。



借り物競走

女のコを探すまでは、ひたすら連打だ。あとは女のコの特徴的な部分に狙いを絞り、見つけたら再び連打! 運動能力値を極端に上げておくことも重要。



2人3脚

運動能力値さえ高ければ、あとは詩織のかけ声に合わせるだけで楽勝だ。PC版は右足からだったが、PS版は左足からスタートするので注意が必要。



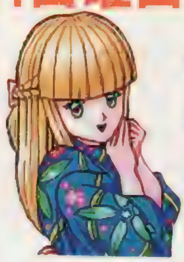
玉転がし

コースの中央に玉をキープしていればOK。1度コースアウトすると、1位になることはほとんど不可能だ。紐緒さんだけは玉を押してくれないので注意。



縁日 8月第1日曜日

縁日でのミニゲームは、1年目の金魚すくいと2年目の射的の2つのみ。どちらもより多く目的のものをゲットすれば、女のコが喜ぶから頑張らずにはいられないぞ。コツは右に書いてある通りだが、それでも射的はかなり難しいから心してかかるように。

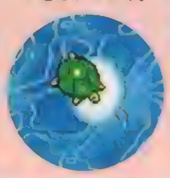


君の喜ぶ顔が見たい

1年目 金魚すくい

アミの枠で金魚や亀を引っかけるようにすくうのがコツ。ただしPS版は知能が上がって(笑)いるのだ。アミを水中に入れると逃げていってしまうので注意。

▼この位置で金魚や亀をすくおう。

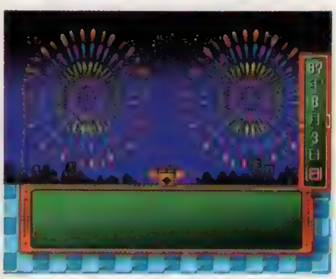




▲網を水中に入れると魚は逃げるが、後ろから追いかけてすくえばOK。



▲たくさん賞品を獲得すると、こんなにナイスな笑顔が見れるのだ。さあ、練習してキミも頑張ろうぜ!



▲安心して見れる3年目の花火大会。トメさんからの情報を電話で聞いていればベストだ。

2年目 射的

前列のコアラの頭に照準を合わせる。これなら外しても後列の的に当たる確率も上がるからだ。あとはタイミングを測ってゲージがMAXのときに撃つだけ。練習あるのみだぞ!



女のコの人形がプリティー



▲照準はこの位置に固定しておけばベスト。あとはゲージの発射のタイミング。

ときめきメモリアル

はみだしメモリアル 110ページのヘルプ機能で分かることだが、体育祭で役に立つ◎ボタンを連射にする方法を教えちゃおう。2コンの◎⊗△□を同時に押すと、1コンの◎ボタンが連射状態になる。連射状態を解除するには1コンのボタンを、どれでもいいから押せばOKだ。

サブゲームの達人になるために

ツインビーTIME ATTACK　4体のボスを倒すまでのタイムを競う!

最低1個のスピードとツイン砲&分身がないと、ベストタイムは望めないぞ。2年目の文化祭の電脳部に朝日奈さんを連れていくと、超絶テクを見せてくれるから参考にするように。本誌の「タイム&スコアアタック」のコーナーでも取り上げる予定なので、今のうちに腕を磨いておこう。



ショットとボムを使い分けよう!

◀システムは今まで通りだから、地上物を破壊してアイテムを入手することもできる。ちなみにこれは3WAY。

ベルの色でパワーアップ!!



▶青でスピードアップ、白でツイン砲など、今まで『ツインビー』をプレイしたことがある人なら戸惑うことなく遊べるぞ。

STAGE1



弾を避けながら外壁を壊すまでは楽勝。あとは大砲に気を付けながら、周りのチビたちを倒し、中央へ集中攻撃をかけよう。ツイン砲と分身さえあれば、ベストな戦いができるだろう。3WAYもオススメ。

STAGE2



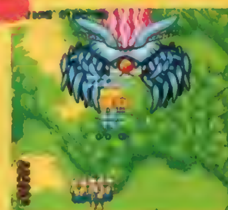
ボスが移動するより早く、進行方向へ移動しながら撃ちまくろう。こうすれば羽根の回転はほとんどない。これもツイン砲と分身があればOK。ただし3WAYだけは使っちゃダメ。

STAGE3



一気に真ん中を攻めて、火炎放射をする前に第2形態に変形させよう。あとは分身をうまく使って追尾弾を破壊しまくろう。放射状に撃ってくる弾は、引きつけてから避けるのがベスト。

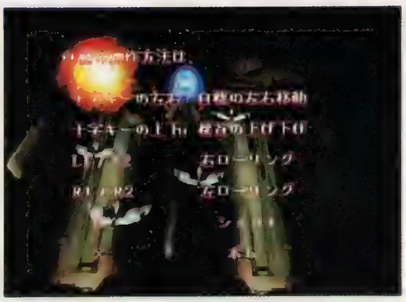
STAGE4



尻尾バリアと分身キャラで、敵や弾などを破壊することを忘れずに。守りに徹して弾を避けまくるよりも、弾を撃ってくる前に破壊するつもりで挑もう。朝日奈さんのプレイを参考に。

スターダストシンフォニーEX　アイテムを取ってハイスコアを目指せ!

とにかく危なくなったらローリング。ローリング中は無敵だから、近くに取りたいアイテムがない限りグルグル回ってしまおう。ボムはなるべく使わずに確実にアイテムを取れば、ゲームを進めることはたやすいはず。あとはいかにポイントアイテムを取りつつ、敵を破壊できるかにかかっている。こちらを「タイム&スコアアタック」で取り上げるかどうかは未定だが、とりあえず練習だけはしておこう。



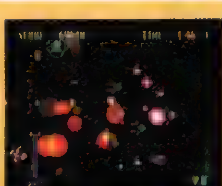
◀鉄炮塚さんが操作方法などを説明してくれる。ファン必聴だね!



◀こうやって、敵を倒せばいろいろなアイテムが手に入るのだ。

STAGE1

なんら難しいことはないステージ。ただしバリアとレーザーは必ず取るように。



STAGE2

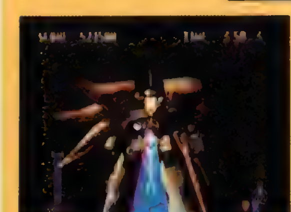
視界以外のところを通っていく敵に、知らずに突っ込んで場合があるので注意。



STAGE3

ちょっとでもヤバイと思ったらローリング。ボスまで体力温存でいこう。





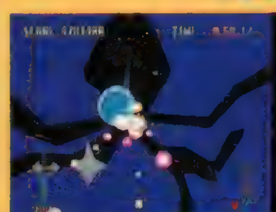
BOSS

足攻撃や突進攻撃はローリングしてかわそう。あとはひたすら攻撃するのみ。



BOSS

3本の首から吐かれる炎は、順番さえ見切ればOK。あとはひたすら避けろ!



BOSS

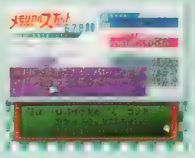
ボムをすべて使いきってしまおう。2つ使えば、もう倒したも同然だ。

はみだしメモリアル　バイオリズムの見方：画面中央が現在位置で、左側が過去1週間、右がこの先1週間のバイオリズム。青い直線に曲線がぶつかるとき、コマンドが特に失敗しやすい。学力を上げたいときは緑、体力向上なら赤、感性を磨きたいときは黄色が、それぞれ青い線から離れていればコマンド成功率は高い。

知って得するPS版だけの『ときめき』裏知識

コナミコマンド

コナミのゲームなら必ずと言っていいほど入っている定番コマンド。写真のように情報誌をマメに読んでいると表示されるので、知ってる人も多いだろう。また『ツインビータイムアタック』中、ポーズ後にこのコマンドを入力するとパワーアップできるぞ。ただしタイムは99分59秒99になってしまうけどね。



◀実はこの画面で表示されるのだ。マメにチェック！



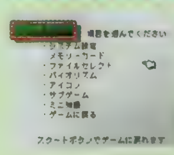
◀よく見ると、タイムがカウンターストップしている。

ヘルプ機能

画面のある部分をクリックすると、いろいろな情報が見れる「Q＆Aコーナー」に入ることができる。ターボモードやバイオリズムなどについて詳しく説明してくれるぞ。また、ＰＣ版にもあった羊モードも健在。詩織の部屋の窓を夜クリックするとイイことがあるぞ。さらにＰＳ版ではラジオが聴けるらしい……。

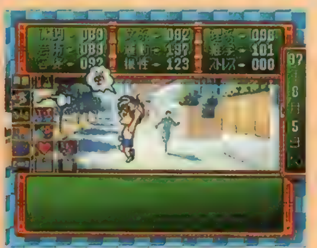


◀とにかくいろんな場所をクリックしよう。



◀見つけると、こんな画面に切り替わるのだ。

ターボモード



▲写真じゃまったく分からないけど早くなっている。かなりオススメだぞ。

ヘルプ機能を見れば分かることだけど、２コンのスタートボタンを押すとＳＤキャラの動きがちょっとだけ早くなる。「少しでも早くエンディングが見た〜い！」という、せっかちな人などにオススメ。でも実際、さくさくゲームが進むから気持ちいいぞ。

ソフトリセット

これもヘルプ機能で分かることだが、Ｌ１＋Ｒ１＋セレクトボタン＋スタートボタンを押しっぱなしにしていると、タイトル画面に戻ることができる。つまりソフトリセットをかけることができるのだ。普通にリセットボタンを押すよりも、早くゲームを再開できるできるのが最大の利点！

電話

好雄に女のコの情報を聞いたとき、よーく画面を見てみよう。特に電話番号のところ。どこかで見たような記号が並んでいるはず。詳しいことは内緒だけど、好きな女のコの電話番号くらいは、目をつぶっても言えるくらいじゃないとダメだよね。



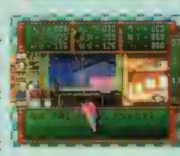
▲もう一部のファンの間では、常識となりつつあるらしい……。さすがだ。

マスコット





▶好きな場所にマスコットを置いてみたり……



▶好きな長さに紐を調節したりもできるのだ。

ゲームをクリアすると、エンディングを迎えた女のコのマスコットを画面に表示できるようになる。女のコがバストアップで登場するときや、イベントシーン以外は、好きなコのマスコットがいつでも微笑みかけてくれるってワケだ。Ｌ１、Ｌ２ボタンで、場所を移動させたり紐の長さを調節したりもできるぞ。

カーソル



もうとっくに気づいてると思うけど、画面にカーソルが表示されているときに□ボタンを押すと、カーソルを好きな形に変更することができる。カーソルの数は全部で20種類あって、□を押すたびに変わっていく。各女のコに対応したものもあれば、懐かしいＰＣ版と同じものもあるぞ。

アルバムモード

ある条件をクリアすると、アルバムモードという謎のモードに突入する。また、このモードにはタイトル画面のオプションからも入ることができるようになるぞ。『ときめき』ファンなら１度は見なきゃ絶対損をするほどのドキドキが溢れている！　ＰＳ版だけに入っている、編集部イチ押しのモードだ!!

はみだしメモリアル　あまり使わなそうだけど、覚えておけば意外と便利なのがソフトリセット。「あっ、失敗した！」なんてときに、すぐロードしたいのにイベントに突入したなんてことはよくあるもの。そんなときにソフトリセットをかければ、すぐにタイトル画面だもんね。

ときめきNEWS

●ついにSFCに移植! その名も『ときめきメモリアル』
〜伝説の樹の下で〜

以前から噂だけはあったが、実現は不可能とされていたSFCへの移植。それがついに実現することになった！　残念ながらPS版からの移植ではなく、PC版からの移植。つまり本誌でも紹介している新イベントは含まれていない。しかし基本部分の変更はほとんどなく、さらにSFC用にイベントに手直しがなされているらしいぞ。なによりも32メガの大容量が、その凄さを物語っている。もちろんバッテリーバックアップ対応。かつてSFCの育成SLGで、これだけの容量を誇り、なおかつ人々の胸を高鳴らせるソフトがあったであろうか!?　それだけ『ときめき』はビッグなタイトルに育ったのだ！

また、8センチCDが同梱されるというオマケ付き！　気になる内容は、ミニドラマの他に声優さんたちの歌が収録されているなど、君たちのドキドキ度を満たしてくれるものになっているのだ！　発売日は96年春。う〜ん、待ちきれないぜ!!


◀相変わらず色っぽいのは鏡さん。


◀こちらは古式さんとの合宿での出会い。


◀そして我らがヒロインにして幼なじみの、藤崎詩織ちゃんの登場だ。ちょっと太った(笑)?


◀イカス黒服、外井雪之丞。クリスマスの服装チェックは彼におまかせ。

●ハートを震わすCDが続々登場!!

ゲームの勢いに負けず劣らず、音楽CDの方もかなり熱いぞ。まずは「ときめきメモリアル　オリジナル・ゲーム・サントラ　プレイステーション版」。なんと「ときめき」初めてのオリジナル・サントラだ。キャラクターBGM、デートスポットBGMなど113トラック、116曲を完全収録。さらに金月真美さんのボーカル2曲も入った、完全無欠の2枚組だ。そして恒例の「ステレオドラマ　もっと！ときめきメモリアルOCT.〜featuring館林見晴」も超熱いぞ!!



▲ときめきメモリアル　オリジナル・ゲーム・サントラ　プレイステーション版。●発売日／10月25日●初回特典／ステッカー封入●価格／¥3,800（税込）、CD2枚組



▲ステレオドラマ　もっと！ときめきメモリアルOCT.〜featuring 館林見晴。●発売日／10月25日●価格／¥2,800（税込）、ラジオドラマのCD化第5弾

金月真美さんのCDシングル発売迫る!

ついにCDシングルになって発売される「もっと！モット！ときめき／CW　二人の時（仮）」の写真が届いたぞ！　実はこの写真は、ジャケット写真の別テイク。電撃PS本誌だけに特別公開された貴重なものなのだ。より神秘的な魅力を身につけた、金月真美さんをじっくりとご鑑賞ください。この歌が全国のすべてのカラオケに入る日は、そう遠くはないのか？


◀もっと！モット！ときめき／CW二人の時（仮）。●発売日／11月22日予定●価格／¥1、000予定　一度でも「ときめき」に転んだ人なら、ぜひ手に入れておきたい一枚なのだ。

はみだしメモリアル　君はもう「ときめきメモリアル」のテレビCMを見たか?!　まだ見てないならお店にダッシュだ。ひょっとしたらまだCMをビデオで流しているかも知れないぞ。なんとこのCMは実写！　伝説の樹も本物なら、女のコだって本物。「ときめき」にハマった人じゃなくてもドキッとするはずだ！

発売記念 SPECIAL

菅原祥子

Sachiko Sugawara

『ときめき』声優ハートフルインタビュー

……ときめきメモリアル……

PS版『ときめきメモリアル』の発売を記念して、今やヒロインの詩織と人気を二分する虹野沙希ちゃん役の菅原祥子さんをお迎えして贈る特別企画！　明るくて優しい沙希ちゃんのキャラクターそのままのような菅原さんの、キュートな素顔に迫るスペシャルロングインタビューです。

PHOTO／まきたゆういち



PS版ではアルバムモードと新イベントを見てほしい！

――ＰＳ版の『ときめきメモリアル』がついに発売されましたが、ここを見て欲しいとか聞いて欲しいっていうところはありますか？

菅原祥子さん（以下菅原、敬称略）：ＰＳ版の追加のセリフって結構可愛いかったんですよ。で、アルバムを見るような感じのセリフがあって……。

――アルバムモードですね？

菅原：あ、そうです。いかにも２人が付き合っててアルバムを見ているっていう感じの……。私あれが「ああ、いいな～」とちょっと気になってるんです。私も一緒に好きな人と見てるって感じで感情込めて演じたから、ぜひ聞いてほしいです。



――あれはファンをメロメロにさせそうですね。

菅原：他にオススメはというと、やっぱり新イベントかな。よくゲーム記事にも載ってますけど、沙希ちゃんが具合悪くなっちゃうイベントですね。

――結構グッとくるイベントですよね。

菅原：ええ、あれはグーです！　実は私、あのパターンあったんです。あの時は先生が看病してくれたので、沙希ちゃんみたいにハッピーじゃなかったんですけどね（笑）。みんなと山登りに行けなくなって、１人で先生の部屋で寝てたんです～。それから、文化祭の演劇部の出し物で「カルトマン」ってありますよね。私、そのカルトブラックを演ったんですよ。みんな分からないんじゃないかなと思いますけど（笑）。あとね、フリートークも忘れずに聞いてほしいな。

――さて、虹野沙希ちゃんのキャラクターを菅原さん自身はどう感じていますか？

菅原：すごく女の子らしいですよね。たぶん誰もがそういうところを持ってるんだと思うんですね。沙希ちゃんは、優しい言葉をかけたりお弁当を作ってきたり、その女の子らしい部分を素直に出せるコだと思うんです。そんなところが私は大好きです。

――兄弟誌の電撃ＰＣエンジンで行われたキャラクター人気コンテストで沙希ちゃんが１位に輝いたんですけど、それについてのご感想は？

菅原：嬉しい！　本当に嬉しいです～。何かヒロインの詩織ちゃんに対して申し訳ないくらいです（笑）。沙希ちゃんにいっぱい投票して、１位にしてくれたみなさん、どうもありがとうございます！　これからも、虹野沙希ちゃんを応援してくださいね!!

『ときめき』のファンって本当にすごいですね

──ＰＣエンジン版の「ときめき」の仕事を初めて依頼されたときの第一印象は？
菅原：初めてこの役をいただいた時プロフィールを見たら、身長とか髪型とかが私と似てたんです。今は芝居の役柄に合わせて伸ばしてるんですけど、その当時ちょうど沙希ちゃんみたいな髪型だったんです。だから「あ、似てる〜」って(笑)。
──ゲームのお仕事はそれが最初だったんですか？
菅原：ええ、初めてだったんです。だから、自分なりにちょっと勉強しようと思って「ヤーッ」とか「キャー」とかね、あとは呪文みたいなのをとりあえず家で一生懸命練習してたんですよ。で、台本を読んだら普通のセリフだったから「あれっ？」って(笑)。当時、こんなにいっぱい喋るゲームってなかったですよね？　だからセリフを見たときにビックリしちゃいましたね。
──２年近くも虹野沙希役を演じてきて、自分の中で変わっていったようなことはありますか？
菅原：あんまり変わってないかな。元々なるべく作らないでやってたし、やっぱり沙希ちゃんは私の分身っていうか私自身だから、今も同じです。
──今年の夏はイベントにもご出演なさいましたが、いかがでした？
菅原：今までゲームだけだと交流がないじゃないですか。こんなにみんなが熱く応援してくれてたんだなっていうのが、イベントに参加して直に感じられてすごく嬉しかった。
──サッちゃんコールもすごかったですね。
菅原：すごかったですね〜。静岡のイベントの時、ファンの皆さんから大っきいラブレターをいただいたんですよ。中を開けたら寄せ書きがいっぱいだったんです。あの感動はゲームのアフレコだけだったらきっと味わえなかったと思います。
──たくさんファンレターをもらうと思うんですけど、何か印象に残ったものはございましたか？
菅原：本当に告白されてしまったんです、私。手紙に「イベントで見てからどうしても忘れられなくて」とか書いてあるんですよ。こういう場合って返事が困ってしまいますね。彼の気持ちを踏みにじりたくはないし、でもどうしようって……。
──ファンレターじゃなくてラブレターをもらってしまったんですね？　う〜ん、モテる女はつらいってとこでしょうか(笑)
菅原：あと最近、ファンの方にＰＣエンジンとＰＣ版の『ときめき』をセットで戴きまして……。ファンの方が連名で贈ってくれたんですけど、すごいですよね〜。本当に嬉しくって、もう「うわーっ！」って感じです！　早速やってみたいんですけど、でも私……使い方分かるか心配(笑)。
──いやぁ、ファンってすごいですね！
菅原：そんなね、高いものなのに何か申し訳なくて……。本当にありがとうございます。
──普段は舞台を中心にご活躍なさってるそうですが、今後の予定などを聞かせて下さい。



菅原：11月２日〜５日まで、新宿スペース107で「ＫＩＤＮＡＰ　-YUKAI-」というお芝居をやります。三石琴乃さんとＷキャストなんですけど、私は３日と５日に出演する予定です。
──何の役で出演なさるんですか？
菅原：難波圭一さんと井上和彦さんとの３人兄弟の１人で、就職難の短大生の女のコ〝朋子〟役です。コメディータッチの推理ドラマなんですよ。当日券もありますので、ぜひ観にいらして下さい。
──では最後に、ファンの皆さんにメッセージを！
菅原：お待たせいたしました！　やっとみんなと会えましたね〜。ＰＳ版、私も楽しみにしてたんです！　また、ぜひぜひパート２(？)とか新しいイベントでもみんなと会いたいな〜。ね！　これからも「ときめき」を応援して下さい。そして、沙希ちゃんもちょこっと応援して下さい！



編集部にて、菅原さんにＰＳ版の「ときめき」をプレイしていただいた。「本物のアニメみたい！」とオープニングに感嘆。実際のプレイでは、体育祭の借り物競走で◎ボタン連射に燃える一面も……。沙希ちゃんの新イベントシーンは菅原さん本人も感激していた様子だったぞ！



菅原祥子さん出演「KIDNAP　-YUKAI-」の予約＆お問い合わせは、Ｔ・Ｂワンスモア(TEL:03-3460-5443)まで。

豪血寺一族2

～ちょっとだけ最強伝説～

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／アトラス
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

ついに、発売になった「豪血寺一族2」。キャラは大きいし、ゲーム性もほぼアーケードの完全移植と言って差し支えないレベルに達している。PSにはスプライトが無いから、開発にはすごく苦労したらしい。プレイする側にしてみれば面白ければいいんだけど。そういう点でも、このゲームは十分合格点に達してるので嬉しい。開発の人、御苦労様。でも、やっぱこの手のゲームはジョイスティックが欲しいなぁ。（ジュピター藤平）

豪血寺に挑む最強の格闘家登場

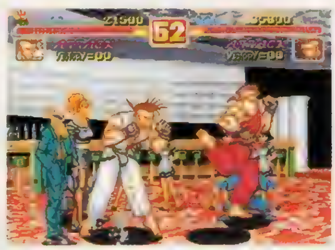
豪血寺の一族に闘いを挑む、最強の格闘家。——というと結構カッコいいイメージがあるが、ゲームを見るかぎりではただの変なヤツである。さすがは豪血寺に登場するキャラ、一筋縄ではいかないといったところか。

チームバトルモードがある。新キャラとしてスーパークララ、黒子、ポチが使える……。ところが、実は、PS版が〝ちょっとだけ最強伝説〟なワケはそれだけではなかったのだ!! 新キャラの3人に加え、なんとチャックまでもが使用可能なのである。

ここで、チャックという人物について説明しなければならないだろう。彼は、アーケード版「豪血寺2」にて頭主となった千滋が、「最強伝説」で招いた特別ゲストなのだ。自称〝世界最強の格闘家〟。彼はシリーズに登場する人物のなかで、唯一の部外者なのだ。豪血寺の面々は、この豪血寺家への刺客を打ち倒し、家名を守ることができるだろうか!?



◀髪形がイカすチャック。その内に秘めた格闘魂は豪血寺一族のそれをも凌ぐ!!



こいつは絶対イかれてると思うけど…

◀アクションがいちいちどこか笑わせてくれるチャック。そのくせ非常に強いところが憎らしい。連続技一つで体力半分減らされた日にはもう（泣）。



PS版にもやっぱりいたぞ!!

隠れキャラ〝チャック〟初公開!!

これが"彼"を呼ぶ禁断のコマンドだ!!

◆チャック・コマンド◆

チームバトルモードのキャラ選択画面で

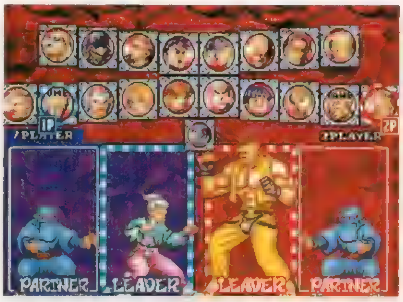
←→↓↑↓←→←↑
左右下上下左右左上

上を見てもらえばわかると思うが、チャックを登場させることができるのは、チームバトルモードのみだ。つまり、対ＣＯＭ戦はできないのだ。そういう意味では、チャックはどの必殺技も強力なので、初心者向けのハンデ用キャラという見かたが正しそうだ。

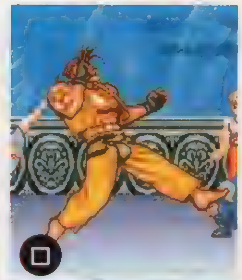
ちなみに、２プレイヤー側がチャックを登場させるためには、同じコマンドを２プレイヤー側のコントローラで入力する必要がある。この際、コマンドの左右が逆になったりすることはないので、上に書いてあるとおりに入力すればいい。


▲まずは1プレイヤー側がコマンドを入力。すると、キャラ選択画面下段の一番左にチャック登場。この位置のチャックは、2プレイヤー側は選ぶことができない。

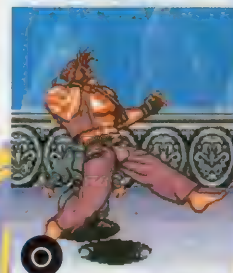
「豪血寺」史上最強の変質者!!


◀同じコマンドを2プレイヤー側が入力すると、今度は同じく下段の右側にチャック登場。このコマンドを教えないで、対戦相手に意地悪することも可能だ（笑）。実際、チャックは強いしね。


◀チャック対チャックの対戦も熱い。攻撃力が尋常でないので、緊張感が高まるぞ。









パンチ



チャックは身長が高く、パンチのリーチも長めになっている。その破壊力も頼りになるが、弱なら連打も効く。

キック



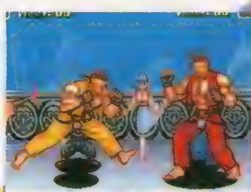
キックのリーチも非常に長い。また、近距離なら強、弱ともに自動で二段攻撃になる。そこから必殺技につなげると強い。

ジャンプ



見たイメージ通り、チャックは重量級。よって、ジャンプの高度は低い。空中必殺技も持っていない。

ダッシュ

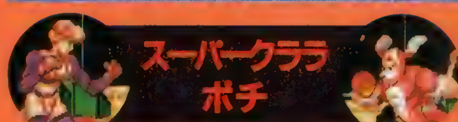


ダッシュの距離自体は短いが、ダッシュ攻撃を出すと長い距離をその体勢ですべる。結果、長いリーチを生み出しているのだ。

チームバトルモードは総勢18人!骨肉＋１の争い!!

通常のモードでは14人のキャラが使用できるが、結局のところチームバトルモードで使用可能なキャラは、チャックを含めて総勢18人になった。これはアーケード版「最強伝説」とまったく同じ数だ。これによってより幅広いチームの設定が可能になったといえる。友達と対戦プレイをするときには、ぜひともチームバトルモードを選択して、熱いバトルを展開してほしい。

チームバトルでしか使えない人たち






▲組み合わせによって変化するチーム名をチェックするのも面白い。なかなか笑わせてくれるぞ。

豪血寺一族2

強烈な破壊力を誇るチャックの必殺

必殺技●その1　パワービーム　↓↘→＋パンチ

一瞬胸元で気をため、レーザー状のビームを発する技。もはや人間業ではない。弱なら下段、強なら上段にビームを撃つ。出るまでが若干遅いので連続技に組み込むことはできないが、相手の飛び道具系の必殺技を貫通するので、撃ち合いになると強い。また、ビームのすべてに当たり判定があるので、相手がジャンプしたらその下り際に置いておく感じで出すとうまい具合にヒットするぞ。



◀こちらは強。しゃがまれると当たらない場合があるので、使用頻度はそれほど高くないかも。



◀で、こちらが弱。ビームは下段に出る。攻撃するにも相手の着地にあわせるにも、こちらのほうが使える。

必殺技●その2　ハリケーンキック　→↘↓↙←＋キック

キースのスパイラルキックに近い突撃系の必殺技。最初の一発が当たれば最後までヒットする。これも出るまでに少々時間がかかるため、連続技には組み込みにくい。弱ならそれだけで2段、強なら4段ヒットする。ジャンプキックで飛び込むため、相手の下段攻撃を避けつつ攻撃することが可能だ。特に相手がキースの場合、ライトニングスラッシュの上を飛び越えて攻撃できるので重宝する。



▲相手に突進し、数発の蹴りを連続で繰り出す。与えるダメージも大きい。

チャックはこう闘え!!

基本的に、通常技はどれもリーチが長めなので、中距離では通常技で牽制し、ヒットしたら削り目的でパワービームやハリケーンキックを出す。当たればしめたものだ。特に強力な対空系の必殺技を持たない相手には、強力な飛び込み強キックなどで攻め込み、ヒットしたらそのままファイヤーストリームキャノンをからめた連続技に持っていく。基本的には、こんな闘いかたでどのキャラ相手にもいい勝負ができるはず。あまりガツガツ攻め込みたくないという堅実派には、遠距離での闘いかたもある。相手の飛び道具系の必殺技にパワービームを合わせれば一方的に打ち勝てるので、それを狙う。それによって相手の手が止まったら、遠くから強ハリケーンキックやダッシュパンチ、ダッシュキックで奇襲をかける。じれて飛び込んでくるようなら、早めに反応してファイヤーストリームキャノンで叩き落とす。余裕を見せて、挑発を目的にアングリーチャージの一つも出してみれば、もはや相手の精神的ダメージは計り知れない。……でも、基本性能の高いチャックでこんなことばかりしていたら、友達をなくしてしまうかもしれないので、注意が必要だぞ。



▲通常技のリーチはかなり長いほう。ダッシュ攻撃も強力だし、動きも遅いほうではない。必殺技は突撃系、飛び道具系、対空系にいいものがそろっている。

長く伸びるダッシュ攻撃



▲ダッシュパンチはリーチがかなり短めなため連続技には使いにくいが、ダッシュキックはそこそこリーチが長いうえ、そのまま前に滑るので、使い勝手がいいのだ。

連続技が超強烈なのだ!



▶飛び込み攻撃がヒットしたら、強力な連続技のチャンス。最後はファイヤーストリームキャノンにつないで相手を炎上させ、大ダメージを与えたい。遠距離からイキナリのハリケーンキックも○。

アトラス流星野郎公認～新必殺技?
ちょっとだけソフトタッチ

キャラ選択画面でバッファローを選ぶ!

1プレイヤーがリーダーにアンジェラ、もしくはチャックを選ぶ。その後、2プレイヤーがバッファローをリーダーに選ぶと、なんと彼は右手で……!! その動きは読者諸君で確認して欲しい。何も知らない相手にやれば、心理面で優位に立てること間違いなし……かな?

決定的瞬間!!



豪血寺一族2

※コマンドはすべて、キャラが右向きの場合のものです。

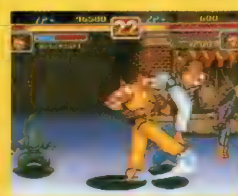
技を全紹介!!…5つだけどね

必殺技●その3　ファイヤーストリームキャノン　→↓↘＋キック

多段ヒットする対空系の必殺技。ではあるのだが、出始めの判定はそれほど強いわけではないし、無敵時間もほんの少ししか（それとも全く？）ないので、あまり引きつけてしまうと、最悪の場合一方的につぶされてしまう。相手がジャンプしたら早めに反応して出すことが必要となってくる。と、対空としては不安の残る必殺技だが、出が早く破壊力が高いので、連続技に組み込めばその真価を発揮してくれる。



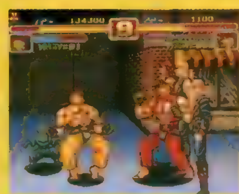
◀弱は強より若干スキが少ない。とっさの対空などにはこちらを使う。ま、大した差はないんだけど。一応。



◀強は弱よりヒット数が多い。イコール、純粋に与えるダメージが大きい。連続技にはこちらを組み込みたい。

必殺技●その4　アングリーチャージ　↓↙←＋パンチ連打

豪血寺にあって唯一、攻撃力を持たない必殺技。それがこのアングリーチャージだ。この必殺技の効果は、忍耐ゲージを増やすというもの。正当な使い方としては、相手を連続攻撃によって気絶させたときにこの技で急速にゲージをＭＡＸにし、一発奥義をたたき込むというくらいだろう。しかし、挑発目的で使うことにより、相手に精神的な大ダメージを与えることができるという点も見逃せない。



◀このポーズを見てもらえば分かるとおり、どちらかというと正当な使い方をするよりも挑発に使う技といえる。



◀連打をやめればすぐに技をとめることができる。これで挑発して、飛び込んできた相手を迎撃しよう。



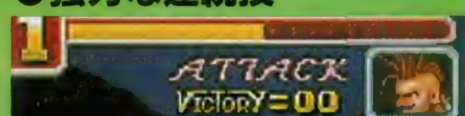
▲チャック・ウィンディー・ヴァイオレンスを徹底解剖図解。実にこれだけの技を一気にたたき込んでいるわけだ。この攻撃が入ったときは、この上もない至福が訪れる。チャックを使うなら、１試合に１回は決める覚悟でいこう。

一発奥義　チャック・ウィンディー・ヴァイオレンス　↓↘→＋キック同時押し

相手へと突進し、接触後に乱舞をみまう。内容的には、礼児の流気昇炎斬に酷似している。しかし、決定的な相違点として、その破壊力が挙げられる。チャック・ウィンディー・ヴァイオレンスは、相手の体力をＭＡＸ状態から、半分近く減らすことができるのだ。こと破壊力という点では、卓越したものがあるこの一発奥義だが、実は、これを上回る破壊力を秘めた連続技を、チャックは持っている。

その内容は、ジャンプ強キック→立ち強パンチ→強ファイヤーストリームキャノンという６段攻撃だ。これをすべてヒットさせることによって、一発奥義をも上回るダメージを与えることができるのだ（右の体力ゲージ参照）。これに弱パンチの数発も当てようものなら相手は気絶するので、アングリーチャージからのチャック・ウィンディー・ヴァイオレンスで決まり！　なんとも恐ろしい話だ。

●強力な連続技



●一発奥義



出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK

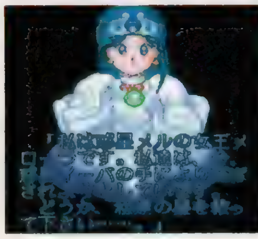
●ジャンル/STG●メーカー/コナミ
●発売日/発売中●価格/¥5,800
●対応周辺機器/メモリーカード●多人数プレイ/協力プレイ可能(2P)

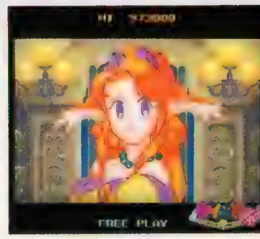
ココが違う PS POWERチェック!

この「ツインビー」シリーズはシューティングとしてよりも、キャラクターに対するファンが多いゲームでもある。特に「ヤッホー」では、ゲーム中に会話が交わされたり、スクロールに自機が引っ張られる独特の展開などで、"演出を見せる"ことにポイントが置かれている。ゲーセンでクリアできなかった人も、これで自宅でジックリとプレイできるので、「ツインビー」の魅力をスミからスミまで楽しんでほしいな。 (JOH)

『出たな!!』『ヤッホー!』それぞれの後半戦を大攻略

10年前の登場以来、たくさんのファンから支持されてきた『ツインビー』シリーズ。今回PS版で登場した『出たな!!』と『ヤッホー』の2タイトルは、その場復活タイプながらコンティニュー制限はないから、シューティングが苦手な人でも必ずエンディングを見ることができる。とは言っても、どうせならコンティニューをしないでクリアを目指してみたいものだよね。そんな人を応援するために、11月号に続いて、今回は後半戦を攻略しちゃうぞ。


◀「出たツイ」のビジュアル。メローラ姫の依頼を受けて、惑星メル救出に乗り出すのだ。


◀「ヤッホー」ではビジュアルもパワーアップ。"しゃべり"の追加も嬉しいのだ。

ポイント1 序盤でパワーアップ

このシリーズの大きな特徴として、独特のパワーアップシステムを挙げることができる。基本的に、ショットを当てると変色するベルを使うのだけれど、敵の攻撃を交わしながらパワーアップするなんて芸当は、よほどの上級者でもない限りマネできない。そこで、ゲームがスタートしたらすぐに必要なパワーアップを完了させておくクセをつけておこう。できれば、自分なりのパターンを作っておくといいぞ。


◀雲から飛び出たベルは、すばやく目標の色に変えて、確実に獲得しよう。

ポイント2 しっぽバリアの利用

自機であるツインビーやウインビーは当たり判定が結構大きく、敵に囲まれた時には、間をスリ抜けようとしてもミスってしまう場合が多い。そこで、そんな傾向が高い『出たな!!』では、敵弾は避けるよりも消してしまうことをお勧めする。まずは、しっぽバリアを装備しよう。そして、囲まれた場合には敵弾(あるいは敵)をギリギリまで引きつけてから、移動を開始するようにしよう。


▲避けにくいバランスのゲームだけに、しっぽバリアの活用は重要テクなのだ。

ポイント3 ため撃ちの選択

『ヤッホー』では、ため撃ちのパターンを4種類から選択することができる。一番のオススメは、先月号でも紹介した"ためばくだん"だ。あと、使いこなすと"ためパンチ"も重宝される。唯一敵弾消去の手段として使えるのだけれど、これはスペシャルモードを攻略する時に活用できる。


▶基本的に"ためばくだん"が一番のオススメ。


◀唯一敵弾消去に活用できる"ためパンチ"。

ポイント4 隠れキャラを捜せ

『ヤッホー』では、『極パロ』でもお馴染みの"ミカエル"が隠しキャラとして用意されている。特定の場所を地上攻撃すると出現して、獲得すると攻撃力がアップする上に、一回までなら敵に接触してもミスにならないぞ("ミカエル"の効果は消えてしまう)。絶対に見逃さないようにしようね。


◀2面の中ボス後のところで、地表にミカエルが……!


▶ミカエルを獲得すれば、強力な攻撃が可能だぞ。

出たな!!ツインビー　惑星メルの平和をとりもどせ

ステージ4 BOSS

メカクラゲ

ツインビーを狙ってくる弾を常に出しつつ、電撃攻撃を放ってくる。電撃攻撃はこちらから攻撃を加えると行われるので、タイミングを考えて攻撃するといいぞ。



◀電撃攻撃をされている時に追い詰められたらピンチ。攻撃するタイミングを考えながら攻略しよう。

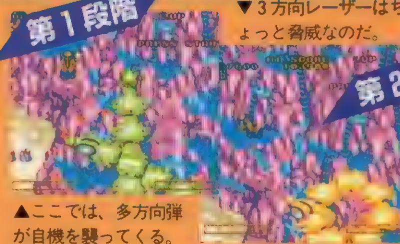
ステージ5 BOSS

レッドうつぼカモン!

このボスは、ゲーム中で唯一3段階に攻撃形態を変化させてくる。体も破壊できるけれど弱点は頭で、そこへ一定ダメージを加えるごとに、次の段階へと移行するぞ。

また、このボスは基本的にツインビーを追うような動きをしているので、無理に攻撃を加えることばかりを考えず「上に誘導してから攻撃、また上に誘導して…」という感じに攻めるといいだろう。

ちなみに、一番厄介なのは第2段階の攻撃。レーザーは当たり判定も大きい上に一気に迫ってくるので、ボスに接近しすぎないように。第3段階の弾は攻撃して消せるので覚えておこうね。



▲ここでは、多方向弾が自機を襲ってくる。

▼3方向レーザーはちょっと脅威なのだ。



◀最終段階では、誘導弾が襲いかかってくる。この弾はショットで消せるので、ため撃ちを利用して対抗しよう。

ステージ6 BOSS

イーバ星人

ここでは、回転する鉄球と、直進レーザーが襲いかかってくる。鉄球は写真でツインビーが位置している高さにいれば接触しないので覚えておこう。直進レーザーは、ボス本体に装備された4つの発射口（左からa、b、c、dと呼ぶことにする）から放たれ、ボスの横移動に併せてレーザーも横方向に流れることを忘れないように。レーザー発射口の稼働する順番は、基本的に「a→c→b→a→c→b→d→d」となっているからね。



◀この辺りに位置していれば、回転鉄球は怖くない。



▶弾をチョコチョコと避けつつ、ショットを叩き込んであげよう。

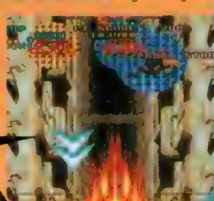
ステージ7

ブラックツインビー

ステージ7では、大ボス登場の前に中ボス級のキャラと対決することになる。このボスは本体から強力なため撃ちを、引き連れているザコからもV字型のレーザーを撃ってくる。避けまくるのは困難なので、速攻でため撃ちを叩きこんで、一気に倒すつもりで攻略に望もう。



◀ゲーム中の最大の難関かも。ため撃ちの速攻で攻めよう。バリアを利用する手もあるぞ。

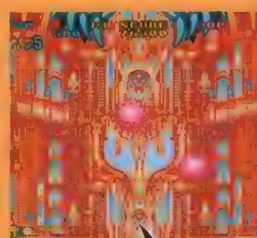


▶敵の攻撃はヤタラと速い。ここで立ち止まっているようでは、死あるのみなのだ。

ステージ7 BOSS

脳味噌昆虫

最終ボスは、スキを突いた攻略をマスターすれば恐ろしい敵ではない。まず最初は、画面左下に位置しておこう。ここで、ボスの周囲を護衛している障害物が左に流れて行くのを確認したら、ボスの弱点を一直線に目指そう（この時、ボス手前を反時計回りに障害物が回転しているので、接触しないように!）。あとはボス弱点の直前でショットを連射していればOKだ。通常弾も放たれるので、注意しておく必要があるぞ。



◀最初はこの位置で待機。次の移動のタイミングに集中しよう。



◀後は、敵のふところに飛び込むだけ。弱点の直前でショットを連射しよう。弾も飛んでくるので、速攻でカタをつけるつもりで戦った方が利口だぞ。

ツインビーヤッホー! 世界が危ない! ナンセンス大公の野望を砕け

STAGE4 AERIAL CORRIDOR

通常面はココをチェック

このステージでは、宮殿へと続く回廊をたどるようにスクロールが流れる。この回廊のいきなり猫の手が数本現れる場所では、誰でも一度はミスした経験があるはずだ。この地点は、最初に登場するネコが目印になるので、覚えておくと便利だぞ。あらかじめ安全なポイントに移動しておけば、全く問題なく対応することができる。



▲最初に画面左下からネコ君が出てくるよね。この後で問題のポイントになるので、よく覚えておこう。

▼左の写真の後、真っ直ぐ伸びた回廊のこの地点で、唐突にネコの手が伸びてくる。

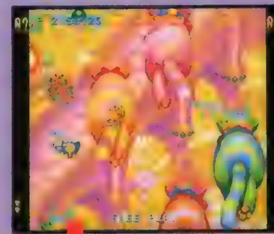


SPECIALではココに注意

NORMALとSPECIALでは、ボスの攻撃などで違いがあるけれど、通常面で大きな違いが生じるのはこの地点だけだ。

後方から登場するネコに対しては、NORMALなら攻撃するだけで簡単に撃退できる。ところがSPECIALでは、一度撃退しても、前方で再び実体化してくるのだ（再度倒せば、もう復活しないから安心しよう）。

ネコは消え去る前に、クルクルと動きまわるため、画面全体が少し見づらくなってしまう。それに加えて前方で復活したりするので、注意しておかないと思わぬところで不覚をとってしまうぞ。



◀後方から迫るネコを攻撃すると、倒したかに見えて…。



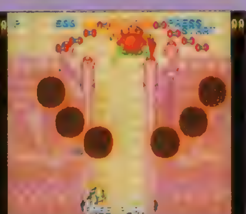
▲ナント前方に復活しちゃうのだ。知らないと接触間違いなしなので、要注意。

中ボスとはこう戦え

エースは、オプションアタック、ワイドブライト、直進レーザーの3種類の攻撃を基本に戦ってくる。この3つはボスの横方向には届かないので、常にボスに近い場所に位置して、攻撃されそうになったら、ボスの真横方向に逃れるようにしよう。ただし、強化版ワイドブライトは中央を抜けるしかないぞ。

▼これがエース版のオプション・アタックなのだ。





▲これが"ワイドブラスト"の通常バージョン。



◀"ワイドブラスト"の強化バージョン。NORMALで著しく時間を経過させた場合や、SPECIALで多用される攻撃方法なのだ。

ボスはとても手強いのだ

このボスは、2種類の攻撃方法しか持っていないので動きは読みやすいだろう。球とバラは避けるか破壊するかしつつ、ボスの頭を攻撃しよう。武器が貧弱だと対抗しきれない場合も多いので、事前にパワーダウンしないように注意する必要があるぞ。

バックのBGMが4ループすると、このボスは画面下に迫ってくるので気をつけよう。そうなってしまったら、タイムアップ・クリアを目指した方が無難だ。

ちなみに、どちらか片方を破壊すると、ダンスのペースが上がるので、覚えておこうね。



▲時々、ボスが疲れて休息しちゃうことも。この時は攻撃の動きも止まるのだ。



◀このボスのメイン攻撃は、この球攻撃。球は破壊することも可能。



▶ボスのもうひとつの攻撃方法は、バラの花を散らしてくるというもの。このバラも破壊可能だぞ。



▲SPECIALモードでは、球が攻撃を受けるごとに大きくなってしまう。けっこう厄介なのだ。

STAGE5 WONDER PALACE

1体目のボスとはこう戦え

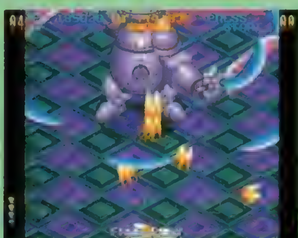
ワンダー将軍は腹部のハッチが弱点。ハッチは閉じていることもあって、その時にはダメージを加えられない。攻撃方法は下の写真で紹介している4種類がある。攻撃順序は〝剣を振る（必ず左右ペアで行う）〟〝ウェーブ攻撃、ミサイル攻撃のいずれか（あるいは両方）を行う〟の繰り返しになっている。ちなみに、ミサイルは破壊可能だぞ。



◀大きく振りかぶってから、剣をはらってくるのだ。



◀その直後に、必ずもう片方の剣をはらってくる。



▲腕を回転させたと同時に、ウェーブ攻撃をしてくるぞ。



▶ミサイル攻撃では、大量のミサイルが襲いかかるのだ。



▲剣を振る前にボスが下方に来ることも。距離を開けた位置どりをすること。



▲ボスが下方に来るのは、NORMALで長期戦になるか、SPECIALの時だけだ。

本当に怖いのはこのボスなのだ

第1段階では、レーザーA・Bを交互に放ち、ランダムでミサイル攻撃が挿入される。レーザーBは、ボス正面右よりの位置からチョコンと左へ動くような感じで避けよう。第2段階では、レーザーB・Cが放たれるけれど、順番はランダムなのだ。



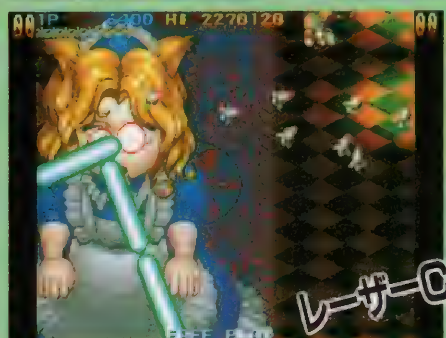
◀3種類あるレーザー攻撃の中の一つ。2本並んだまま回転して、ツインビーを追ってくる。発射前にボスの目は必ず〝赤〟になる。



◀このレーザーの発射前、ボスの目は〝緑〟になる。



◀ミサイルは破壊してしまうのが基本。



SPECIALでは…

◀このレーザーは奇数回目は反時計回り、偶数回目は時計回りに動くので覚えておこう。SPECIALでは写真のように、ミサイルとの複合攻撃になることが多い。このレーザーを発射する前、ボスの目は〝赤〟になる。

SPECIALはおいしいゾ

ワンダー将軍を倒した後に、NOMALならフルーツが出現する場所がある。SPECIALでここに来た場合は、なんとミカエルが大量出現するのだ。ミカエルを装備した状態でミカエルを獲得した場合、ボーナス得点が57300点も入るので、これを見逃す手はない。ガンガンとって、ハイスコアを目指そう。



◀NORMALではフルーツが出現。



▶SPECIALなら〝ミカエル〟が登場。

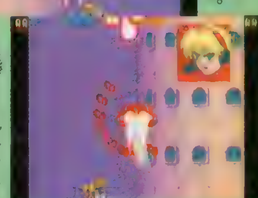
そして最後の決戦へ…

ナンセンス大公の操る人形型ロボットを倒すと、いよいよ最終ステージに突入する。ここでは、それほどの強敵は出現しないけれど、ゲーム中のほとんどがスクロールに流される状態になっているので、それによるミスに気をつけよう。

この後には感動のエンディングがキミを待っているぞ。



◀この中ボスとの対決が実際には最終戦。



▶逃げるワルモンにエースの攻撃が迫り…。

ナムコミュージアムVOL.1

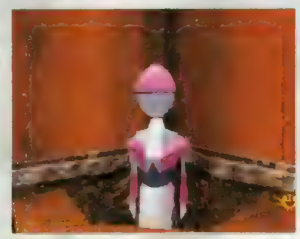
●ジャンル／ETC●メーカー／ナムコ
●発売日／11月22日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック使用)、ネジコン●多人数プレイ／可

ココが違う PS POWERチェック!

このソフトを"単なるレトロゲームの寄せ集め"と思っているなら、アナタは間違ってると断言しよう。このソフトは当時の感動を完璧に再現することに留まらず、資料的な価値も十分に有した作品に仕上げられているからだ。栄光の'80年代を記憶している往年のゲームファンなら、何を置いても押さえておきたい一本だ。「参考書を買う。」と言って貰ったお金をゲーム代にしていた、あの頃の感動が再び味わえるのだから。　(JOH)

遊びをクリエイトし続けた結晶が今ここに!

'80年代ゲームシーンを、常にリードし続けてきたナムコ。このソフトには、そんなナムコの名作が7本と、それぞれのゲームに関する数多くの資料が収められているのだ。当時のマニアたちは、それぞれの完璧な移植ぶりと展示物に思わず感涙…これ以上ない感動を味わうことだろう。当時を知らない人たちも、歴史に残る素晴らしい作品たちに接する、いいチャンスだ。



◀ミュージアムの受付は、ロボット受付の受付小町さん。

このタイトルが選べるのだ

パックマン	1980年7月
ラリーX	1981年1月
ニューラリーX	1981年2月
ギャラガ	1981年9月
ボスコニアン	1981年11月
ポールポジション	1982年9月
トイポップ	1986年4月

ボスコニアン —1981年—

「ブラストオフ!!」に感涙

敵基地を壊滅させるのが目的の8方向スクロール型STG。コンピュータによる合成ボイスには涙モノだった。逃すと厄介な偵察機や、対処法の難しい編隊などが、ゲームをとても奥深いものにしている。

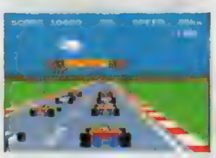


◀レーダーで自機の位置を確認しながら、敵基地を破壊していくのだ。

ポールポジション —1982年—

青春のレーシングゲーム

物理学的、流動学的データを活かしたプログラムがされている3Dレーシングゲーム。実車以上(?)の細やかなテクニックを駆使するプレイ感覚とエミちゃんが、プレイヤーのハートを捕らえて離さなかった。



▲ネジコンにもバッチリ対応しているのだ。



▼昔はこのコースが富士サーキットだったのだ。

トイポップ —1986年—

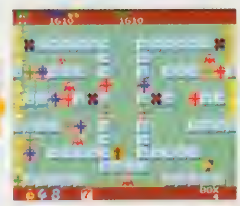
全44面クリアは大変だ!

メルヘンチックな平面タイプのアクションゲーム。捕らわれのハートを集めて、次のステージへの扉を目指そう。次ステージのことまで考えての武器の選択や、敵キャラの出現場所などが攻略の重要なカギを握っているぞ。

主人公ピノ



▶ナムコスターズ一番として有名?



◀"捕らわれのハート"を全て救えば面クリアだ。

資料としての価値も高いミュージアム

このソフトのもう一つの顔、資料的な魅力もチェックしておこう。資料を閲覧するモードでは、3Dの回廊を自由に歩けるので、見たい資料を好きなだけ楽しむことができる。

基板やチラシ、当時のゲーム好きしか知らないゲームグッズはもちろんのこと、ゲーム中のドットパターンまで収録されているのだ。



▲こんな感じの展示通路が6つ(「ラリーX」と「ニュー」で1つ)も収められているのだ。



▲ナムコの直営店でしか入手できなかった小冊子NGの表紙を、拡大したり縮小したりして見ることができるのだ。



▼なんと、それぞれのゲーム基板まで展示されているのだ。これは基板鑑賞マニアはたまりませんな。

RALLY-X NEW RALLY-X

ラリーX&ニューラリーX
—1981年—

スペシャルフラッグの初登場作品

ルール説明

当時は画期的だった４方向スクロールが採用され、全体マップを示すレーダーが好評だった。常にマイカーを追ってくる敵車を、煙幕を使ったりしてかわしながら、コース上のフラッグを全部獲得するとクリアになる。コース上には障害物の岩が配置されているので注意が必要だ。

煙幕を使え!!

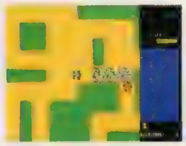


◀煙幕を使えば敵を足止めできるのだ。

ラリーX



マイカーを追いかけてくる敵車への緊張感と、フラッグを集め終えた時の達成感。そしてＦＵＥＬと煙幕とのバランスの妙。全てにおいて秀逸な作品だった。

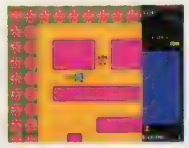


▲最初に見た時の感動は今も忘れられない…。

ニューラリーX



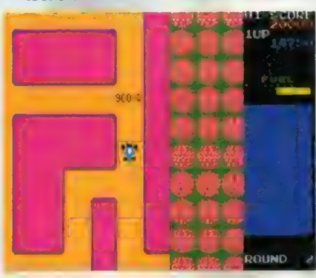
「ニュー」になって、背景色・音楽などが変更された。新たにラッキーフラッグが新設され、スペシャルフラッグのレーダー表示やゲームバランスが改善された。



▲より遊び甲斐のある作品に改良された。

攻略法その1 フラッグを集めて高得点!

クリアの条件でもあるフラッグは得点稼ぎの重要な鍵となっていて、連続して取るほど得点が高くなっていくのだ。スペシャルフラッグとラッキーフラッグの効果は下の欄で紹介しているとおり。どちらも早めに獲得することが高得点獲得の条件だ。



◀フラッグは連続して取るほど得点が増す。フラッグを回収する順序などの戦略を練る必要があるぞ。

フラッグのポイント

1本め…100点
2本め…200点
3本め…300点
4本め…400点
5本め…500点
6本め…600点
7本め…700点
8本め…800点
9本め…900点
10本め…1000点

スペシャルフラッグ



獲得するとそのラウンド中のフラッグの得点が２倍になる。最初に取るとオイシイ。

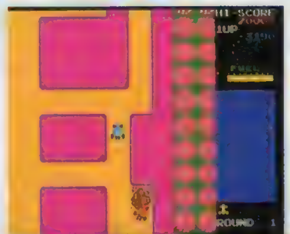
ラッキーフラッグ



獲得するとＦＵＥＬがボーナス加算される。なるべく満タンに近い状態の時に取りたい。

攻略法その2 敵車をうまくかわそう

ここでは、敵車のかわし方の基本を紹介しよう。レーダーには常に注意を払い、マイカーと敵車、フラッグの全体の位置を把握すること。煙幕は有効だけれど、ＦＵＥＬを消費するので乱用は控えよう。後ろについてくる敵車は、クネクネと曲がり続けたり、ジグザグに走ってフェイントをかけて逃げよう。ほかにも写真で紹介しているような、岩の直前で方向転換をするとか、スタート直後にスリ抜けるなどのテクニックがあるぞ。



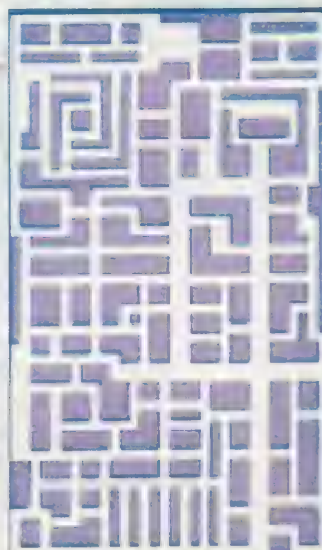
◀障害物の岩に敵車を引っ掛けてしまえ!



▶スタート直後は敵車をスリ抜け可能。

ニューラリーX コース１のマップ

「ニューラリーX」では全部で４パターンのマップが使われている。その中のひとつがこれだ。ラウンド１・２・３・16・17・18・19で使われているぞ。



バック トゥ ザ 1981 マイカーの爆発パターン



デデデデッデー、デデデデデデッ…

……ナムコミュージアム VOL.1……

Galaga ギャラガ －1981年9月－ ギャラクシアンシリーズの第2弾!!

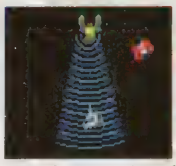
テーレーレーレーレーレ、テーレーレテレレレレッ

ルール説明

自機の移動が横方向のみというシューティングゲーム。８機ずつ５回に渡って出現する敵キャラを全滅させるとステージクリアになる。敵にわざと捕獲されて自機のパワーアップを図るというアイデアが斬新な作品だ。



㊙攻略法をマスターしよう


▲わざとトラクタービームに捕まろう。

▼捕虜となったファイターを引き連れたボスを移動中に破壊せよ！



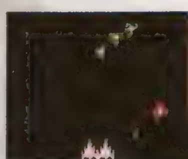

デュアルファイターに!!



インストラクションカードを読めば実力アップ!!

攻略法その1 高得点キャラを逃すな!! 特殊編隊を逃すな

１ステージに１回、ザコが特殊編隊を組んだ３機のキャラに変身して攻撃してくる。これを全滅させれば、1000〜3000もの得点を獲得できる。また、ボス（耐久力２のキャラ）がゴエイを２機引き連れて飛行してきた時は、写真で紹介している要領で倒せば、計1920点が獲得できるぞ。


◀キャラが変身して、特殊編隊が出現。逃がすな！


▶全滅させれば1000〜3000点が獲得できちゃう。これはオイシイ。


◀スコア狙いに欠かせない、３機編隊が登場。


▲最初にゴエイを２匹倒してから、ボスを狙おう。

出たっ!! 幻の1600点!!



攻略法その2 チャレンジングステージでパーフェクトを獲得!!

ゲーム中には得点稼ぎのみのステージ、チャレンジング・ステージが用意されている。１編隊を全滅させると1000〜3000点のボーナスポイントが加算され、登場する40機全てを撃破すると、10000点のパーフェクトボーナスが手に入るのだ。電撃ＰＳ４号の58〜59ページで「鉄拳」版の徹底攻略をしているので、バックナンバーを持っている人はぜひ参考にしてほしい。


▲２隊めには耐久力２のボスがいるので、気をつけよう。

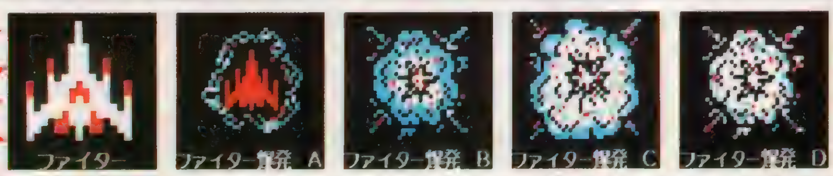

◀最後まで気を抜かずに攻撃に集中すべし。

やった!! 夢のパーフェクト!!



テーレーレーレーレーレーレ、テーレーレーレーレーレ

バック トゥ ザ 1981 ファイターの爆発パターン


ファイター　ファイター爆発 A　ファイター爆発 B　ファイター爆発 C　ファイター爆発 D

ナムコミュージアム VOL.1

PAC-MAN パックマン —1980年7月— 全世界で大ブーム!!

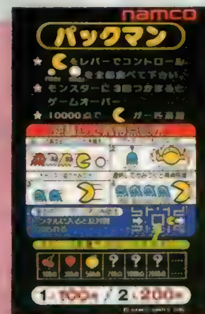
ワカワカワカ、ワカワカワカ…

ルール説明

このゲームは超有名なので、ルールを知らない人は少ないかもしれない。パックマンを追ってくる4匹のモンスターをかわしつつ、平面マップに配置されたドット(点)を全て食べつくせば面クリアとなる。いわゆるドットイートゲーム。



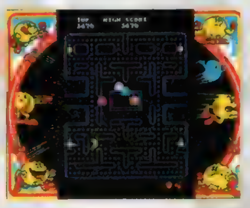
くわしいことはインストカードを読もう





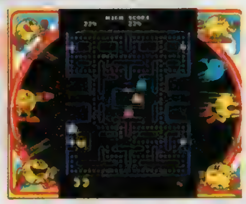
ドットを食べる

ドットを食べるのは基本中の基本。パターンを作ってしまえば、実は天下無敵だったりする。



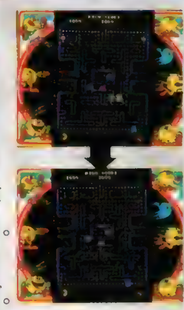
エサを食べて

パワーエサを食べると、モンスターは一定時間イジケてしまう。この時はモンスターに逆襲できる。



攻略法 何でも食べてハイスコア!!

パワーエサを食べたらイジケているモンスターを食べよう。1匹目200点、2匹目400点、3匹目800点、4匹目1600点と、連続して食べるほど高得点になる。画面中央に出現するフルーツも見逃せないぞ。



◀パワーエサを食べれば、パックマンがモンスターに逆襲できちゃうのだ。

フルーツを食べてハイスコアを狙え!!

チェリー	ストロベリー	オレンジ	アップル	メロン	ボス・ギャラクシアン	ベル	カギ
100点	300点	500点	700点	1000点	2000点	3000点	5000点
1面	2面	3、4面	5、6面	7、8面	9、10面	11、12面	13面〜

バック トゥ ザ 1980 パックマンのやられパターン



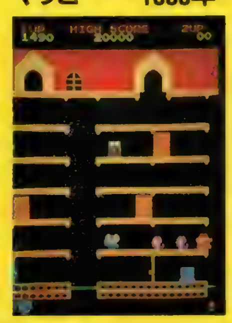
緊急特報 VOL.2の収録タイトルが決定!!

発売前から期待の高まる「ナムコミュージアム」だけれど、早くもVOL.2の収録6タイトルが決定したぞ。VOL.1が有名どころで固めていたのに対して、VOL.2では「キューティーQ」など、マニアックなゲームが選ばれているのが特徴だ。今から、発売が待ち遠しいね。

決定した6タイトル

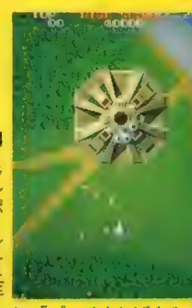
キューティーQ……—1979年—
ゼビウス…………—1983年—
マッピー…………—1983年—
ギャプラス………—1984年—
グロブダー………—1984年—
ドラゴンバスター…—1985年—

マッピー —1983年—



◀トランポリンを上手く使って、ニャームコ屋敷の盗品を全て取り戻すのだ。

ゼビウス —1983年—



◀美しいグラフィックで多くのファンを魅了した名作中の名作。

▶「プレイすればするほど謎が深まるゲーム」「ゼビウス」には、Sフラッグやソルなどの隠れキャラが存在した。



ナムコミュージアム VOL.1

※VOL.2 の画面写真はアーケード版「ナムコクラシック コレクション」のものです

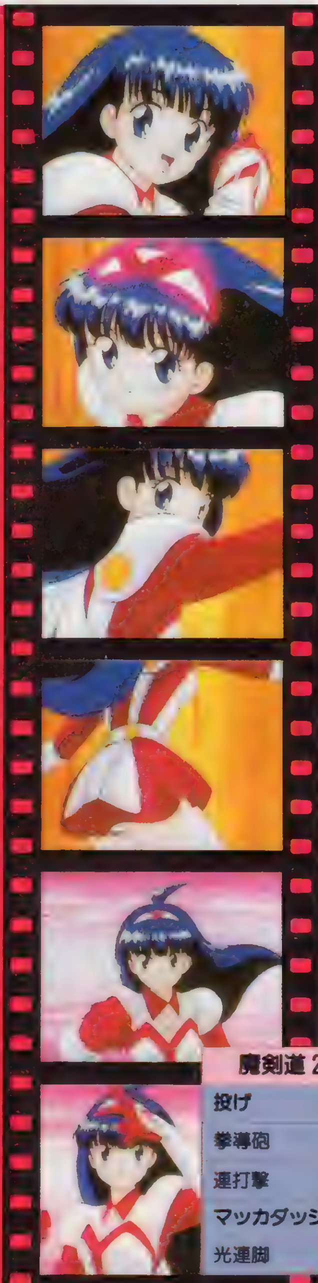
負けるな!魔剣道2

●ジャンル/対戦格闘ACT●メーカー/データム・ポリスター
●発売日/11月10日●価格/¥5,800
●対応周辺機器/メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ/可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

SFC版でACTだった前作から、ビジュアルの綺麗な格闘モノとして次世代機にラインナップされたことはファンにとっては嬉しいハズ。オープニングで、かないみかさんの歌に合わせて流れるアニメーションは絶品だぞ。ストーリーモードではRPG風の新しい要素を取り込んだレベルアップ方式で、魔法の使い方が重要な駆け引きとなり、熱くなること間違いなし!「魔剣道」ファンに限らず楽しめる格闘ACTだ。 (はるか)

超カワイイ変身シーン



光ちゃん(2号)でストーリーモードを極めてみよう!

魔剣道1号の舞ちゃんもイイけど、主人公はタイトルを見て解るとおり2号の光ちゃん! 今回はこのキャラを使って、ストーリーモードを徹底攻略してみよう。

決めろ!!連続技

光の連続技は、めくりジャンプ強キック、しゃがみ弱パンチ2発、しゃがみ弱キックをキャンセル、強光連脚の7段攻撃だ。

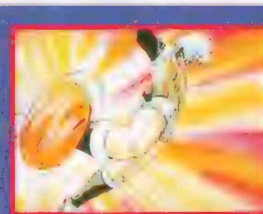


魔剣道2号、光ちゃんのコマンド表

投げ	(←or→)+パンチ
拳導砲	↓↘→+パンチ
連打撃	パンチ連打
マッカダッシュ	→↓↘+パンチ
光連脚	↓↙←+キック

[マサッカー]

緒戦は体力がほとんどない状態なので、ガードをしっかり心がけることが基本。戦法は光連脚を中心にして戦うのが1番効果的だぞ。


◀妖怪サッカーリーグを設立するために戦いに参加する。

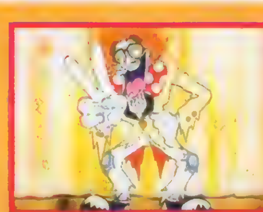

▶光連脚の強は3段入るお得技。最初はこの技だけでもラクラク勝てるぞ。

当たると痛い連続技

跳び込み攻撃から仕掛けてくる、しゃがみ弱キックキャンセル、トルネードキックは6段攻撃。連続して出すトルネードキックにも要注意。

[マッキー]

マッキーの近距離強キックは2発入る痛い技。その他にも腐乱拳のような連打技も持っているので、遠方からチクチクいくのも一つの戦法。


◀芸に未練を残して死んだ芸人だけあって技も笑える。


▶相手をめくり、そこから放つ強のマッカダッシュも使えるぞ。

当たると痛い連続技

めくりジャンプ強キックからしゃがみ弱パンチ2発。そして2連続で入る立ち強キックの5段攻撃は強烈。腐乱拳の連続技にも気をつけよう。

[マドンナー]

マドンナーは突進系の技が多いので、なるべくガードキャンセルを使いこなして戦おう。あと、しゃがみ強キック攻撃も有効だぞ。


◀自分の舞踊を見てもらいたいために出場してきた女の子。


▶マドンナーは、しゃがみ強キックに弱いことが判明。試してみてね。

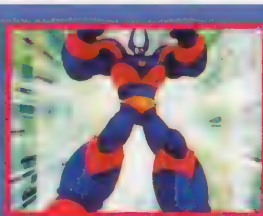
当たると痛い連続技

突進系の必殺技が連続技になっているのが恐いところ。跳び込み強パンチ、しゃがみ弱キックキャンセル、蹴りまスワンの11段攻撃は反則的!

■はみだしニュース/各キャラともR2ボタンと方向キーを同時に押すことにより、簡単に技を出せることが判明したぞ!! コマンド入力が苦手な人もこれで安心!?

[ガレッキー]

いくつ連続技が入るかチャレンジしてみる気持ちでいこう。ボーナスステージと考えてもいいぞ。



◀巨大ロボットだが、光ちゃんには単なるおもちゃらしい。





▼キックにはマッカダッシュ。パンチにはジャンプ強パンチから連打撃だ！

[マケンカー]

ジャンプ中に出してくるマケンカーキックを警戒して、強キックで間合いに入り、光ちゃん7段攻撃を決めていこう。



◀彼は悪のマッド博士に怪造された人造人間である。



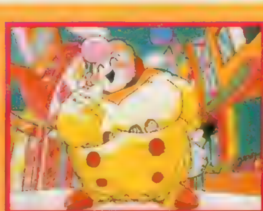
▶背景の戦隊ショーに、はまっているキャラ達。お姉さんがワンポイント。

当たると痛い連続技

跳び込み強キックから入り、しゃがみ弱キックキャンセル、マキシマムブーストの4段。他のキャラと比べると少なめのマケンカー。

[ママリン]

ママリンの間合いを考えると、投げを主流に戦うのもよし、遠方攻撃で攻めるのもよしと言ったところ。でも、防御が堅いので油断は禁物。



◀魔界の社会福祉、生活向上のため、出場する3児の母。



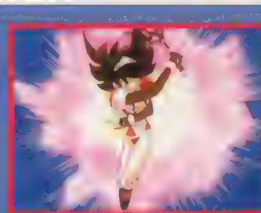
▶けっこう投げ技が決まる。舞ちゃんが、重たそうだけどガマンガマン。

当たると痛い連続技

跳び込みキックから入って、しゃがみ弱パンチキャンセルのコココロゴロンは7段攻撃。ママリンのリーチの短さを克服する連続技だ。

[マケンロー]

戦いも大づめになって、敵の攻撃も激しさを増し、かなりキツイ戦いになる。ガードキャンセルを多用して、確実に技を決めろ！



◀前大会で敗れてから、舞ちゃんをライバル視している。



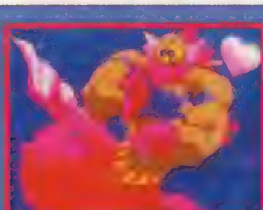
▶魔法の力をフルに使い、攻撃力を高めることも重要なポイントの一つ。

当たると痛い連続技

連続技のバリエーションが少ないものの、スマッシュを取り込んだ5段と、ローズショットの必殺技が3段なのでくらわないようにしよう。

[マーメイド]

不用心に近づくとシャークアタックで迎撃されてしまうから、遠方でジャンプキックを繰りかえして出しているのがけっこう効果的な戦法。



◀素敵な出会い(恋人)をもとめて出場と言う不純な人魚。



▶画面の背景にいるカワイイマーメイド達とは対象的なマーメイド。

当たると痛い連続技

跳び込み強キックから、しゃがみ弱パンチでつないだ立ち強パンチキャンセル求愛のベーゼの7段攻撃は、見た目の精神的ダメージもある…。

最強の敵!?[マケンポー]



マケンポーの魔奥義は、体力の半分以上も奪う技。当たらないように用心して、連続技を決めよう。

空中技は強烈



▶ジャンプキックの間合いが広いので、なるべく避けて戦うのが無難。

地上戦でも…



◀必殺技も多彩に出してくる。通常攻撃に重ねて当ててくるのでかなり厄介だ。

魔奥義は超過激!!




▶各キャラに用意されている謎の必殺技の魔奥義。COMはジャンジャン使ってくる。ズルイヨ〜!!

[魔剣道1号]

さすがに魔剣道1号。どんな攻撃にも対応する必殺技を持ち合わせているぞ。ここは、ガードキャンセルからマッカダッシュだ！



◀魔剣道1号の舞ちゃん。キリリとした目が魅力的。

お姉ちゃん痛〜い！




▶姉妹だけあって技が似ている。でも竹刀の分だけリーチが長いぞ。

感動のエンディングはキミの手で・・・

卒業Ⅱ
ネオ・ジェネレーション

●ジャンル／SLG●メーカー／リバーヒルソフト
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

他機種と比べた、PS版 卒業Ⅱ の特徴としては、キーコンフィクか充実して片手で操作も可能、プチキャラの登場シーンが増えたので、盛り上がり度UP、という2点を挙げることができる細かいことだけれど、ちょっとした親切心って嬉しいよね それにPS版は動画映像がきれいだし少し残念なことに、オリジナルにあったエンディングの一部がなくなってしまったけれど、これなら許せちゃうだろう。 （JOH）

より深く教師生活を楽しむための完全攻略ガイド

育て方次第で全く違った展開が楽しめる点は、育成シミュレーションの大きな楽しみの一つだ。この『卒業Ⅱ』でも、君の教師としての指導ぶりが、5人の生徒たちを様々な未来に導くことになる。どうせ遊ぶなら、一つでも多くのエンディングを見て教師生活の思い出を豊かにしたいと思うに違いない。そこで、今回は「指導」「エンディング条件」の2ポイントで深く掘り下げた攻略をお届けするので、プレイに役立ててね。



▲たまには食事に誘うことも必要。安い食堂では敬意が下がっちゃうけれど……。



▲休日に生徒にバッタリ出会ったら、適切な助言を与えてあげよう。



▼PS版では、行事一覧の画面などで、プチキャラが登場してくれるぞ。

指導コマンドの効果を徹底チェック!

目指すエンディングへ生徒を導くには、相応しい指導をしなければならない。そのためには、指導コマンドそれぞれの効果を正しく把握するのが一番の近道だろう。

そんな訳で、全指導コマンドの効果を右の表にまとめてみたぞ。少数点以下の数値は、そのコマンド一回ごとに溜まっていく分を表していて、0.2という数値のコマンドは5日分溜まらないと効果がない。

ちなみに〝精神〟〝異性〟〝余裕〟の3つは隠しパラメータだからね。



▶最初に指導方針とスケジュールを決定する。状況に応じて、各コマンドを使いこなそう。

◀スケジュールを実行した後は、生徒の表情で成果などが判別できる。

		HP	体力	好感	敬意	品位	魅力	向学心	英語	国語	数学	精神	異性	余裕
プレイヤー選択時	補習	↓3		↑0.5	↑0.5	↓0.5	↓0.8	↑4.4	↑9	↑9	↑9	↓10	↓5	↓6
	体操	↓2	↑2	↑0.5	↑0.5	↓0.5		↓1			↓1	↑10	↑20	↑5
	生け花	↓2			↑1	↑4	↑0.5	↑1	↓1			↑10	↑5	↑5
	エアロビ	↓2	↑0.5	↑1		↓0.5	↑3	↑1		↓1		↑10	↑20	↑5
	休み	↑99		↑1	↓1			↓3				↑100	↑100	↑30
	LL教室	↓2		↓0.2	↑0.5	↓0.2	↓0.8	↑2.2	↑18			↓5	↓1	↓3
生徒選択時	図書室	↓2		↓0.2	↑0.5	↓0.2	↓0.8	↑2.2		↑18		↓5	↓1	↓3
	電算室	↓2		↓0.2	↑0.5	↓0.2	↓0.8	↑2.2			↑18	↓5	↓1	↓3
	ドライブ	↓3		↓0.2		↓0.5	↓0.5	↓2	↓4	↓2		↑50	↑75	↑50
	夜遊び	↓5		↓0.2		↓2	↑0.5	↓3	↓2	↓2	↓2	↑70	↑100	↑70
	ディスコ	↓5		↓0.2		↓2	↑0.5	↓3		↓4	↓2	↑50	↑100	↑50
	映画	↓1		↓0.2		↓0.5	↑0.5	↓1.5			↓1	↑40	↑50	↑25
	公園	↑50						↓2				↑50	↑30	↑30

発生条件を公開

エンディングの全パターン制覇を目指せ

それでは、皆様お待ちかねの主なエンディング・パターン発生条件を大公開してしまおう。これがあれば天下無敵、まだ見たことのないエンディングを狙う時に利用してね。

それぞれのエンディング紹介で、〝発生条件〟とあるのはエンディングを出現させる条件を、〝メッセージ条件〟とは、エンディング中に表示されるメッセージ3パターンの条件を表している。メッセージ条件は、左がいいメッセージ、中央は普通、右が良くないメッセージになっている。また、〝学力〟とは英・数・国それぞれの数値の合計のことだぞ。

いざ狙うと意外に難しいエンディングもあるので、がんばってみよう。



▲同じタイプのエンディングも、その姿は生徒によって多種多用。安田が〝教祖様〟になったりもする。

大学進学



■発生条件
品位が50以上、向学心が70以上、学力が最低でも20以上であること。

■メッセージ条件
(学力23以上/学力23未満、好意が50以上/好意が50未満)

■こんなトコもチェック
結婚に目を奪われている人も多いけど(笑)、これこそ真のエンディングなのだ。

留年



■発生条件
10段階評価に3以下があること。一つでも3以下があったら、ほかの数値は関係ない。

■メッセージ条件
評価によって変化
(10以上/ー/9以下)

■こんなトコもチェック
いわゆるバッドエンディングなので、故意に見ようとするなら楽勝なのだ。

就職

■発生条件
品位が30以上、敬意が85以上。発生する条件はこの2つだけなのだ。

■メッセージ条件
魅力によって変化
(75以上/ー/74以下)

■こんなトコもチェック
あまり手をかけないと発生する。現実には空前の就職難なのにね。



公務員

■発生条件
品位が最低でも40、敬意が80以上、学力が最低でも15以上であること。

■メッセージ条件
品位50以上、学力17以上、好意75以上/品位50未満、学力17未満、好意75以上/3項目とも指定数値未満

■こんなトコもチェック
制服系の職業が多いのだ。



フリーター



■発生条件
コレ以外のエンディングの、どの条件にも全く属さない場合のみ。

■メッセージ条件
好意によって変化
(75以上/ー/75未満)

■こんなトコもチェック
私服姿を見れるエンディング。数値設定がシビアなので、意識して狙うと難しい。

スポーツ選手



■発生条件
体力が95以上、向学心が70未満、品位が70未満であること。

■メッセージ条件
魅力によって変化
(60以上/ー/60未満)

■こんなトコもチェック
5人それぞれに選択するスポーツも様々。取り合えず、際立った体力が必要になる。

アーティスト

■発生条件
隠しパラメータの余裕が80以上であること。これはちょっと条件が分かりにくい。

■メッセージ条件
魅力によって変化
(65以上/ー/65未満)

■こんなトコもチェック
このエンディングを狙うなら、勉強をさせないのが一番。それだけで見れることも多い。



結婚

■発生条件
魅力が80以上、品位が50以上、向学心が80未満であること。

■メッセージ条件
好意によって変化
(95/94〜40/39)

■こんなトコもチェック
5人の生徒全員と結婚することすら可能だったりする。ただし、その評価は…。



NIGHT HEAD

―ザ・ラビリンス―

●ジャンル／AVG●メーカー／フジテレビ・ポニーキャニオン・ホリプロ
●発売日／11月10日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

とりあえずエンディングはそう苦労せずに誰でもたどり着くことができるが、それで満足してはいけない。何しろマルチエンディングだから、真のエンディングを見るのは結構苦労するのだ。真のエンディングかどうかはその時のパスワードでファンクラブに入ればわかる。すべてのムービーが見れたらそれが真のエンディングなのだ！（徹夜までして必死にプレイをし、真のエンディングを見て「やったよ、兄さん！」と叫んだ小林）

御厨研究所内をくまなく探索しよう!



ＰＳ版『Ｎ．Ｈ』(ナイト ヘッド)の舞台は、ＴＶ版でも映画版でも明らかにされていない御厨(みくりや)研究所。霧原兄弟が脱走した後の研究所に、プレイヤーが訪ねて行くところからゲームはスタートするのだ。大きく２つの建物に大別できる研究所内には、十数カ所に強力なビジョンを誘発するエネルギースポットが隠されている。近づくことによって封じられていたエネルギーは爆発し、御厨研究所に関わる映像を見ることができる。それらのビジョンを見て、御厨研究所内に起こる不可思議な現象を解明していくのがプレイヤーの目的だ。今回は研究所内をフロア別に追っていく。ゲーム序盤に探索すべきポイントを確認しながら、プレーに役立ててくれ。

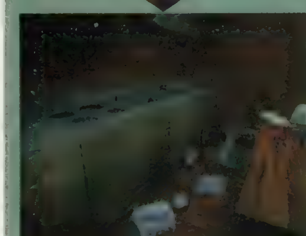


住居棟

1階 恐るべき悪夢の扉は今開く 秘密に満ちた研究所

▼出してもらった食事を食堂で食べるこの時に、麻理子のほうに聞き耳をたてると２人の話を聞くことができる。





▲突然、厨房から何か崩れるような音が響きわたる。岡田と麻理子の後を追えば、まず最初の変事に出会うことになる。



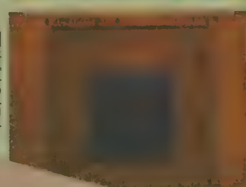
▲入口左手にある応接セット。壁に掛けてある絵が印象的。この絵と対になるように反対側の壁にも、絵が同じ位置に掛けてあるのだが、なにかあるのか？

霧原兄弟が使用していた部屋もこのフロアにあるぞ。最初は岡田の指示に従って部屋に案内してもらおう。

2階 静かに書物だけが並ぶ 人気のない広い図書室



▶膨大な蔵書に似合わず、人の気配がまるでない図書室。



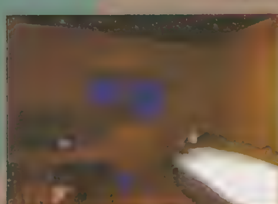
▶図書室の右手に位置する納戸。最初は入ることができないが、いずれは……。



▲とある条件を満たすと図書室で謎の人影を目撃することができる。いったい何者なのか？　それを解き明かすのはキミだ。

専門書と思われる本で埋まった図書室。ここに何か書かれているようだ。自力でも探せるが、暗号を捜す方が早い。

3階 通された客室。奥に並ぶ５つの部屋には一体何が隠されている!?



▲殺風景な客室。研究室でのゲームが終わった後に戻ってくると、想像を絶する出来事が待っているのだ。

▼自室の電話はほとんど使うことはない。入口脇にあった電話のほうが重要。セーブもそこで行うのだ。





▲薄暗い、寒々とした光が照らしだす廊下。５つの部屋には何があるのか？　なにか陰惨な雰囲気さえ漂う。

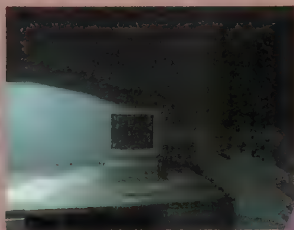
長い廊下が続き、６つもの部屋が並んで存在する３Ｆ。部屋は施錠されていて、最初は通された客室以外は入ることができない。慌てなくてもいずれ入れるぞ。

研究棟

1階 コンピュータとビデオ、得体の知れない薬品群



▲説明を聞いてゲームスタート。彼がくれるアイテムは2つから選ぶ場合と、決められている場合とがある。



▲研究所の関連人物のデータが入力されているパソコン。まずはパスワードを探そう。



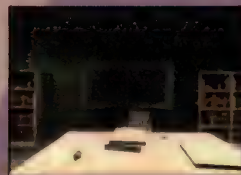
▲意味有りげな点滴。今は何もできなくても記憶には留めておこう。隣にある棚も、チェックしてみよう。



▲ビデオが並んだラック。この部屋にはビデオデッキもあるので、再生することは可能なのだ

[illegible]の誘いにのると、研究棟に通される。そこで簡単なカードゲームをすることになる。高得点を出すとあるアイテムが貰えるぞ。何度もチャレンジできるので[illegible]ることはない。

2階 不在の御厨研究所所長、彼は何を知っている?



◀この部屋が所長室で、右手にある部屋が御厨の自宅。両方とも重要

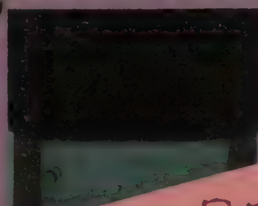


▶所長室の本棚。多くの蔵書の中にあるカモの置物。なんとなくこの部屋には合わないような気が…



▲自宅の机の上には、御厨が書いたらしきノートが。専門的な内容と同時に、独白ともとれる文章が書かれている。

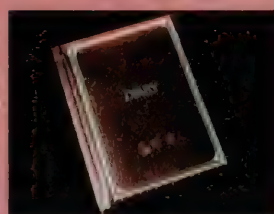
鍵を入手しなくては入ることのできない所長室。ここには重要なアイテムが隠されている。ただし、見つけだすのは容易ではないぞ。答えはすぐ近くにあるかも知れない。



◀マップ上ではなにもない場所に通じるドア。この向こうにはなにがあるのだろうか。

離れ 死してなお、霧原兄弟を見守る岬老人。離れには何が…

[illegible]に[illegible]時には、研究棟に残ることもできるぞ。[illegible]、会話の[illegible]は慎重に。



▲古ぼけた日記を発見。どうやら直人のものらしい。

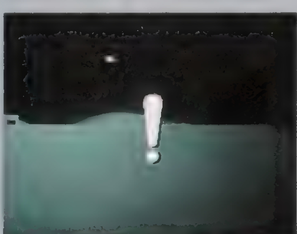


◀他界したはずの岬老人の姿が目の前に！この研究所では他にも不思議なことが起こるのだ

『N.H』攻略ポイント

■聞き耳をたてよう!

ゲーム中に下の画面のようにビックリマークが表示されることがある。そんな時は△ボタンを押すことによって、聞き耳をたてることができる。意外と忘れがちなので注意が必要。



■行けない部屋は後回し

ゲーム開始時は入ることができない部屋が数多く存在する。まず最初は、入れる部屋内をくまなくチェックするほうがずっと大切。そうすれば、入れる部屋も増えてくるしね。

■来た部屋も再チェック

眠った後に、部屋を回る時には、一度来た部屋でも必ず確認しながら進もう。小さな変化が随所にあるからだ。後半にどんな影響を及ぼすか解らないのだから、注意が必要。

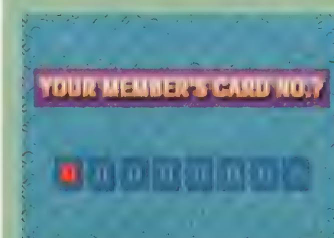
■もうちょっとだけ前にでろ

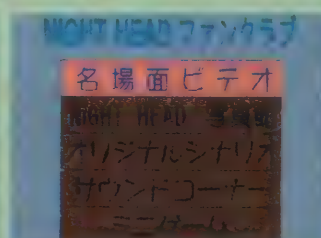
ちょっとわかりづらいが、本棚や扉などでは、キッチリ近づかなくてはいけない所もあるのだ。ダメ元で一歩前に踏み出したり、○ボタンを1回多く押してみたりするのが大切。



これが『N.H』ファンクラブだ!

一通りゲームを進めて、エンディングまでたどり着くと、なんとプレイヤーは自動的に『N. Hファンクラブ』に入会したことになるのだ。そしてゲーム終了時に表示されたパスワードを入力すれば、ゲーム内で使われたムービーをに見ることができるようになるのだ。『N. H』マニアにはたまらないオマケだぞ。バッドエンディングでも入会はできるが、見れるムービーの種類が制限されてしまうので、ファンならば、真のエンディングを目指してもう1回トライすべし！





ゲームファン必読の1996年のゲーム界を占う2大特集

特集① どうなる!?任天堂 VS 新世代機 1995年末決戦

戦略ソフト完全分析で見えた！新世代機の挑戦と任天堂の勝算

100万本ソフト攻勢をかけるSFCと、さらにシェア拡大を目指すSS・PSが激突！ 今年の年末は、過激にアツイ！ それぞれの戦略ソフトの完全分析から、この勝負の行方をシミュレートしてしまおう。さらに独走のNINTENDO64スクープもキャッチ。あの人から、すごいことが聞けたのだ……。

特集② 95年末パソコンが代わる！ ついに発売されるWindows 95

いよいよ発売されるWindows95。3.1とはどこが違うのかをゲーム寄りに徹底解説。いままでの3.1用Windowsソフトは動くのか？ パソコンゲームは95に移行していくのか？ 実際に動いているゲームはあるのか？ などさまざまな疑問に迫る！

大好評連載陣

TRPGリプレイ●傭兵伝説クリスタニア／水野良とグループSNE

大人気御礼●デュアン・サーク／深沢美潮

PSでゲーム化●東京SHADOW／西谷史

年末はこれ一冊でOK！

キミのゲームライフ



すべてのハード＆ゲーム情報が集結!!

12月号●11月8日発売

電撃王

「ドラクエVI」ソフト100本プレゼント＆ウラワザ付録号

●なんと！『ドラクエVI』ソフト100本が当たる2号連続スペシャル企画。もちろん最新情報も満載!!

●付録は、いよいよ完結！ 究極のウラワザ付録「電撃ウラワザ王／下巻」だ！

総力特集 期待の4大ゲームを徹底特集!!

ロマンシング サ・ガ3
タクティクス オウガ
聖剣伝説3
スーパーマリオRPG

ほかにも最新情報満載!!

第18号大好評発売中！ 定価640円

大作集結!!

第19号は11月10日発売!!



© TONG KING SHOW

電撃スーパーファミコン

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

他では読めないパワフルで濃いゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー 16本 DEEPER Lite

ディーパーライト

EMITバリューセット

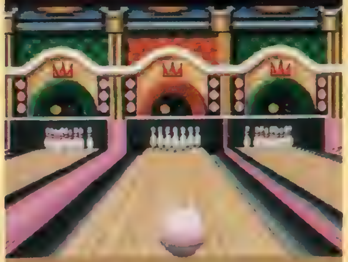
■光栄■ETC
■9月29日発売■10,800円



パソコンや3DOなどで好評を得た、マルチメディア型英語学習ソフトの移植。3枚組だ。

キングオブボウリング

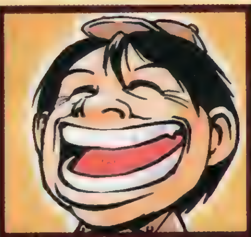
■ココナッツジャパンエンターテインメント■SPG
■9月29日発売■5,800円



ポリゴンを使った画面がド迫力の、PSでは初めてのボウリングゲーム。最大4人同時プレイ可能。

今回のテーマ●評価のスタンスと好きな映画について

岩崎啓真



ゲームを愛するクリエイター

技術的に完成度が高い、つまりゲームとして、まともに操作できること、ひどいバグがないことを基本とします。これがクリアできた後、はじめて評価できると。だいたい80点を越えれば、まあ買って損はしないかなと思っています。好きな映画はどうしようもないほどたくさんあるので、言いません。

EMITバリューセット

ゲームとしては評価していない。題材が英語の教材である前提がある以上、英語の教材として評価すべきだと思うからだ。そして英語の教材としてなら、この教材で勉強するより、僕はリンガフォンの英語の教材の方がよほど実力が付くと思う。いのまたむつみが好きで、どんな絵でも構わないなら、それなりの価値はあるかも知れない。あと小室哲哉が好きで、彼の曲なら一曲でも欲しいという人も買ってもいいか？

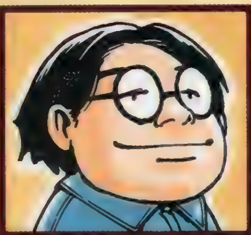
50

キングオブボウリング

ポリゴンを使ったボウリング、というアイデアはいいと思うのだが、操作系に納得のいかないところが多すぎる。特にボールコースを決めるのは3Dで、ボールを投げるときの力加減は2次元の横向きのキャラクターでやることになるので、実にやりづらい感じがする。後、ちょっと簡単にストライクが取れすぎるのも問題だと思う。効果音が気持ち良くて、ピンが飛んだりするあたりはハデで気持ちいいだけに残念。

60

ウォルフ中村



格闘・SPGの好きなベテラン

システムに不備はないか、ストレスなく操作できるか、バランスは適切か、といった点がメイン。それにシナリオ、音楽、価格、クリア後の満足度（今月はエンディングを見れたのが9本だけと、ちょっと少なかったけど）時代性等を加味して評価しているつもり。映画はロクに観てないんで、パス（笑）。

EMITバリューセット

1シーンだけでも再現できるのだが、シーンの選択をもっとラクにしてほしかった(片っ端からチェックする必要があってめんどうなのだ)。せめて複数の検索方法があればよかったのだが。同時にデータを読んでいるためか、カーソルの動きが重い点も気になる。他の部分の操作感は問題なし。この内容でこの価格は納得しかねるが、他の専用教材に比べれば割安に感じられるのかも？　学習効果はイマイチ不明だが…。

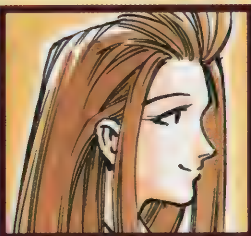
50

キングオブボウリング

コツをつかむと「作業」になってしまう。3回に1回はパーフェクト（300点）を取れてしまうため、ストライクのありがたみが感じられないのだ。もっとアクション性を強くするなどして、ボールの軌道にバラつきが出るようにしてもよかったのでは？　最後の敵キャラですら140点程度しか出してこないので、楽勝もいいところ。変則的な遊び方ができるモードも用意されているが、ストライクを連発できてしまうだけに…。

40

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

私の評価のスタンスはいかにハマれるか。システム、操作性、アイディア、キャラクターなどの総合的な魅力がどこまでシビレさせてくれるか、これです。身も心も焦がすようなゲームを待ち続け、今日も今日とて『紅の豚』に感涙なのですよ。「飛べない豚はただの豚」。嗚呼、麗しのポルコロッソ！

EMITバリューセット

英語と日本語の二ヵ国語仕様でストーリーを聞けたり、リピート機能が付いていてどこからでも聞き直すことができたりと、英会話に親しむための機能は充実している。また、真剣にヒアリングに取り組めるように、段落ごとに簡単なエクササイズが設けられているところも、飽きさせないための努力だろう。しかし、いわゆるゲームとは別ものなので採点するにはちと難しい。それに、このお値段でしょ…。林原ファンの学生君は趣味と勉強の一石二鳥ができる？

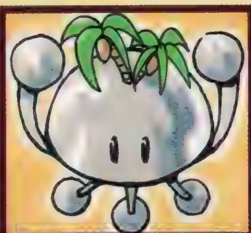
50

キングオブボウリング

いったんコツをつかんでしまえば、自分はプロボウラーに違いないと錯覚するほど、簡単にストライクが出せるようになる。せっかくいろいろなモードが用意されているのに、コンピュータが相手だと弱すぎて試合にならず、だからといって2プレイヤーで対戦すると、お互いにスコアが三百点になってしまって勝敗がつきゃあしない。説明不足なのも気にかかったトコロ。しかし、ピンの跳ねる様子やボールの重量感などはとてもリアル。お見事でした。

55

メタルライターMUKU



マゾプレイが好きな壊ゲーマー

評価基準は、ゲームの「味」（ノリ）と面白さ。好きな映画？　あいだもものAV作品かなぁ。映画じゃないけど。ところで、今「バーチャル飛龍の拳（仮）」が話題を呼んでいる。こうなったら、次は「ポリゴンくにおくん」でしょう。しかも1作目。ポリゴンのみすずが見たい!!　テクノス参入してくれ〜。

EMITバリューセット

ゲーム性はまったくないので、ヘンな期待を持つと裏切られる。純粋に英語を学びたい人には、とっつきやすい教材としてススメられるけど、やはりこの価格は高すぎます。流れはストーリー（セリフ、字幕ともに英語・日本語選択）を見て内容に関する簡単な問題に答え、自分でしゃべってみる、というもの。これで話が面白ければ教材ソフトとしてだけではなく、デジタルアニメ（絵は問題あり）としても楽しめたはず。

?

キングオブボウリング

ストライクが簡単に出せる。ボールをひねらなくても、レーンのど真ん中から素直に投げるだけでストライクが取れるのだ。ちょっとミスったかな、と思うラインでもなぜかストライクになる始末。そんなわけでCOMには簡単に勝てるし、最終ボスにさえ楽勝。パワーとリリースポイントを決めるタイミング、ボールのシミュレート性など、バランス的にいまいち。このあたりをもっと煮詰めてほしかったと思う。

35

三國志Ⅳ

■光栄■SLG
■9月29日発売■10,800円



戦略SLG『三國志Ⅳ』の移植。撮り込み映像やBGMがパソコン版よりも強化。アクセス速し。

面白さは保証できる。老舗の看板ソフトだけに手慣れた作りで遊べるソフトである。ただメニューのキャンセルに若干難があったり、若干速度が遅いと感じるあたりが、少し気になった。だが問題なのはなんと言おうと価格だ。やはりどれだけ面白くても、一万円を超えるというのは、ちょっといただけないのではなかろうか？　値段があと少し安ければススメられるのだが、この値段ではさすがにススメられない。

70

『覇王伝』と発売日が2週間しか違わないのに、操作感がかなり良くなっている（特にCDへのアクセス関係）これならば、よりゲームに集中できるだろう。オリジナル君主も作れるし、ひとりでプレイしても友だちと一緒にプレイしても楽しめる。一番の難点は価格。好き嫌いが大きくわかれるゲームだけに「試しに買ってみよう」と思わせる必要があると思うのだが…。これでは元々のファンしか購入に踏み切れないだろう。

90

富国強兵の基本的なコマンド入力の繰り返しにだんだん飽きがきてしまったり、戦争時のカーソルの反応が悪かったりと、いくつか改善すべき点はあったものの、苦戦を重ねてじわじわと勢力を広げていく時の達成感は最高。中でもいちばん楽しかったのは、自由度の高さ。オリジナルのキャラクターを好きなように操って城をぶん取っていくのは爽快の一言に尽きます。ただ、初心者はコマンド、武将の多さに面食らうかも。武将に興味がないと…。

70

自分でキャラクターを作れるし、有名な武将も数多く登場する最強のキャラクターゲーム。そもそもチマチマした戦争を繰り返し領土を拡大していくことよりも、優秀な人材を見つけたときの喜びの方が大きい。というのが何よりこのゲームの特徴をあらわしている。アクセス面もそれほど気にならないし（これはマジでスゴイ）、ファンにはオススメでしょう。でもPSで出すのなら、1万円を切ってほしいものですな。

90

Jリーグサッカー プライムゴールEX

■ナムコ■SPG
■9月29日発売■5,800円



『プライムゴール』の移植。ネジコンに対応しており、作成したキャラのセーブができる。

今あるPSのサッカーゲームでは一番の完成度。遊ぶならこのゲームが一番面白いと思う。問題点としては「点が取りづらいこと」。オートでのキーパーが強くて一点取るのにヒーコラ言う。決定的なチャンスでも点が入らないのはツライ。もうちょっとゴールキーパーを弱くしてほしかった。後操作に癖があるので、慣れるまでずいぶん手間取ると思うが、慣れれば快適。後視点変更やリプレイなどのオプションも楽しい。

70

シュート方向がその時に入力している方向キーの向きとは必ずしも一致しないので、ある程度やりこまないとゴールを決められないだろう。とはいえゲーム自体はていねいに作られているので、慣れれば問題なく楽しめる。レーダー（全体マップ）が存在しないため、もっとも広範囲を見渡せる視点にしても敵味方が突然現われる感じが強い点と、1対1での駆け引きにほとんど意味を感じられなかった点は残念に思うけれど。

75

コンピュータと試合するのも楽しいけれど、なんといってもこのソフトの強みは大勢でワイワイ遊べるところだ。クラブ数の人数、つまり最高14人までゲームに参加できるシステムには驚かされた。また、リーグ戦、オールスター戦など6つのモードが用意され、言わずと知れた「ナムスポ」も健在。ファンにはたまらない仕様になっている。なかでもPK戦の緊張感は絶妙で、いつの間にかヤミツキに。これでパスの受け渡しの時のタイミングが良ければ…。

65

フィールドが狭いので、かなり忙しい試合展開になる。にもかかわらず、選手切り換えの反応がにぶく、操作性に関してストレスがたまってしまった。シュート、センタリングにクセがあり、なかなか点が入らない（ヘタかも）のもイライラのもと。10点以上もゲットできる某サッカーゲームより、現実的ではあるけどね。看板の変化やナイトゲームの選手の影、新聞みたいにめくれるナムコスポーツなど、凝った演出はいい。

60

新日本プロレスリング 闘魂烈伝

■トミー■SPG
■9月29日発売■5,800円



ポリゴンのレスラーたちが暴れ回るプロレスゲーム。セーブした試合をリプレイで見ることが可能。

なんといおうと、プロレスラーの動きが凄い。本当に技が掛かるプロレスゲームはこれが初めてだろう。これだけで見る価値はあると断言する。ゲームは勝つだけなら、難易度が低ければ簡単なのだが「カッコ良く勝つ」にはかなりの努力が必要。問題は、あまりに動きがリアルに追求されすぎていて、ゲーム性が若干欠けていると思われるところ。その意味では誰にでもススメられるゲームではないのは確かだろう。

80

プロレスゲーム史に残るであろう、すごい作品。ポリゴンキャラがここまで人間そっくりに動くと、そのことだけで感動してしまうほど。システムをあえてシンプルにしてあるため、対戦格闘ゲームとして考えると底が浅いと感じるかもしれないが。文字が読みづらい、音声バランスがイマイチ、COMどうしの対戦時のスキップ方法が複雑（取説のわかりにくい場所に書いてある）など、改良の余地はある。でも、幸せ（笑）。

90

挑発のポーズ、得意技などレスラーの動きがとても忠実に再現され、人間の重みまでうまく表現されている。レフェリーやリングにまでもリアルさが追求されていて、制作側の熱意が感じられた。だが、演出不足のためか、リング上で試合をしているという臨場感がわきにくい。さらに、視点の切り替えがうまくいかずに技をかけるタイミングを逃したり、ラッシュ時がわかりにくく見過ごしてしまったりと、戸惑うことも。技をかける位置も曖昧なような。

80

現時点では、プロレスゲームの最高峰と言ってもいいでしょう。遠くから見ても、本当の人間が戦ってるように見えるし、キャラクターが誰かもわかってしまうほど。実際にプレイしてみると、位置関係のわかりにくさ、慣れないうちは使う技が決まってしまう、などの問題点もある。でも足4の字やサソリ固めの華麗なる美しさを見るだけでも、プレイする価値がある。タッグマッチもできればよかったんだけどね。

95

対局将棋[極]

■ログ■TBL
■9月29日発売■6,800円



玄人のための、本格将棋ソフト。「対戦詰将棋」、「次の一手」がそれぞれ300問ずつ入っている。

将棋としては僕より強い。ただレベル1〜2あたりなら、十分に勝てる強さではあった。全体的な速度はかなり速いと思う。レベル3以降まではあまり待たされた印象はない。ただ操作性には若干問題あり。棋譜再現のメニューが非常に小さく見づらいのとメニュー関係の操作が少し分かりづらい。本当に将棋としての機能以外には何もないソフトなので、ある意味では味もそっけもないが、これでいいのかも知れない。

70

なかなか強いし、詰め将棋や次の一手など、本将棋以外の部分にも力が入っている。ただ、残念なことに操作性がイマイチ。長距離カーソル移動させようとする時が特につらい。せめて「特定のボタンを同時に押しているとカーソル移動スピードがアップする」とか「駒台までボタンひとつで飛べる」とかいった操作もフォローしておいてほしかった。強さや思考時間はもちろんだが、操作性のよさも同時に求められるはずだ。

80

カーソルがスムーズに動かせる、対戦相手が一手前に移動させた駒に色が着くなどの利点があったが、駒が判別しにくかったり、棋譜再現のコマンドが見えづらかったりという気になる点も少なくなかった。また、対局中にヒントが出ない、問題集の正解が文字だけで説明されるなど、初心者には理解しづらい内容が多く見受けられた。どちらかというと将棋中級以上の方にオススメのソフト。静かに対局に燃えるにはバッチシ。

60

「初心者から上級者まで楽しめる」というウリ文句をよく見かけるけど、果してそんな都合のいいものがあるのか？　と思いつつ「極」。状況にもよると思うが、高レベルでの思考時間は、他のソフトと比較しても速い方だと思う。風呂に入って戻ってみたらまだ考えてた、なんてことはない。ウリの対戦詰将棋は300問もあり、「初心者から上級者まで」遊べるもの。解いた問題には、何か目印がついてほしかった。

70

出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK

■コナミ■STG
■9月29日発売■5,800円



『出たツイ』、『ヤッホー！』の超豪華カップリング。フリーコンティニューあり。

移植度としては、ほぼアーケード版に近いデキだと思う。サターン版と比較すると若干アクセスが遅いのだが、それも気にするほどの範囲ではない。ただ問題なのはゲーム内容である。『出たなツインビー』の方は、まだシューティングとしても面白いと思うのだが…『ヤッホー！』の方は、スクロールに機体が流されるとか、余りにゲーム的に問題がかなり多いと思う。その意味で、この点数に抑えさせてもらった。

80

話題の2作品が遊べるだけに、コストパフォーマンスはかなりいい。ただ、どちらのゲームもシステムに難点があると思う。プレイヤーが考えたとおりのパワーアップができて初めて戦略性を語れると思うのだが、この〝ベルを取りにくい〟システム＆バランスでは、とても無理。それに見合った内容にするべきだったと思う。デキは悪くないだけに、連続コンティニューの力押しプレイがもっとも有効な点が惜しまれる。

70

難易度の高さ、敵の弾数の多さには予想していたこととはいえ、愕然とした。前進してはボコボコにされ続け、いつしか思考がマヒしてしまっても、クリアのためにただ突き進まなくてはいけないなんて、なんて悲しいゲーム。STGの爽快感とか、敵の美しい飛行パターンとかいうものはどこに求めればいいの？ しかし、アニメを楽しみたい、声をコレクションしたいといった人には、忠実に移植されているのでオススメ。

65

チルチル山根さん。コナミ屈指のメロディメーカー。そしてコナミサウンドの歌姫でもある。ゲームのデキはナニでも、チルチルさんの曲を聞くために何度もプレイして、そのゲームが好きになることが何回かあった。「出たビー」もその中の一つで、とにかく曲の素晴らしさはシリーズ最高だと思う。それなのに、なぜサウンドテストがないのか疑問。「ヤッホー」後半の死ぬのが当たり前なバランスは、問題外。

60

ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック

■SCE■ACT
■9月29日発売■5,800円



4匹のお共を成長させ、使いこなしながら進む横スクロールACT。各ステージごとにセーブ可。

アクションゲームとしてジャンプの落ちが若干速すぎるかなという部分を除けば、ずいぶんスカしていて面白い。軽快な動きだし、卵（鳥）を使っての攻撃もなかなか楽しめる。問題としては、楽しさを理解するには、ちょっと1面の難易度が高すぎるところか。もうちょっと1面の難易度が低くて練習ができれば、実にいいゲームだったのに。あと、グラフィック・音楽ともにずいぶんセンスが良くて感心した。

75

ゲームシステムや操作感は悪くない。オトモ君のアイデアはいいし、マイキャラも気持ちよく動いてくれる。その一方で、いやらしいトラップ、多すぎる敵キャラ、面によってバラバラな難易度設定等、納得のいかない部分も多い。複数のルートを用意しているのだから、初心者用にやさしい面だけを通ってもクリアできるようにしてほしかった。上級者にしか満足（＝クリア）してもらいたくなかったのだろうか？

75

この難易度なら楽勝で遊べるな、ポップな雰囲気も楽しいし、なーんて調子良く進めていると、いきなり気の抜けないステージがあったりする、難易度の差がすごく大きいゲーム。しかし、それをカバーして有り余るほどの斬新さを感じたのは、主人公がかすんでしまうほど活躍するお助けキャラの存在。スターを集めると立派に成長してくれるのも嬉しい。ただ、せっかく育ててもコンティニューするとやり直しでトホホ。

70

ワールド1は難度が低いので、お子様向けといった印象を受けたが、そのうち「話が違う」というぐらいにムズイ面が待っていた。その後も簡単な面の後に、極端にムズい面が待っていたり、難易度の差が激しい面がバラバラに配置してある。納得できない。またゲームオーバーになると、育てたオトモ君がいなくなるので、卵を育ててもムダ。成長が1段階戻る、ぐらいのペナルティならまだ育てる楽しみがあったと思う。

55

ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター

■フォーラム■SLG
■9月29日発売■6,800円



ユニバーサル社のパチスロ台を忠実に再現した、解析用のソフト。全7機種を収録。

ゲームの要素は事実上ない。あえて言うなら「実戦モード」がそれに当たるのだろうが、これもゲームというよりは、自分のパチスロの実力（？）を上げるためのもので、普通のパチスロのゲームとは違う。ともかくパチスロを好きな人がうまくなるための練習ソフトという感じだ。ただ、パチスロ初心者がパチスロの事を知るには役に立つソフトだと思う。事実、評者はこのソフトでやっといろいろなことが解った。

65

ボタンひとつで「コインをMAXまで投入〜スタート〜各リールのストップ」まで操作できる点がうれしい。パチスロ部分のシミュレート自体も悪くない。ただ、手持ちコイン数が常時表示されない（ウィンドウを開く必要がある）点は×。機械を正面からしか見れないため、目押しのタイミングが実際のパチスロに比べて計りにくい点も惜しい。せっかく「目押し成功率」というヘンな(!?)データまで記録できるのに…。

70

イルカの「フリッパー」君がパチスロ店に現れるのを待ち、出現した台に座っておこぼれにあずかるところに面白味がある…と思う。気になったのは初心者のためのモード。台がぽつんとあるだけで、淋しすぎはしないだろうか。初心者モードを設けるんだったら、もう少し工夫がほしかった。そうじゃないなら、モードをまとめてしまったほうが良かったのでは？ あと「フリッパー」君の説明は、声入りだと親切だったかも。

60

パチスロファンの人に聞いてみると、本物に近いとのこと。僕はパチスロに詳しくない（興味がない）んだけど、ちょっとこれはいいかも。というのも、フリッパーくん（ユニバーサルのマスコットキャラらしい）の存在。実はフリッパーくんが座っている台は当たる（某編集者・談）というウソかホントかわからない未確認情報があり、フリッパーくんを求めて店内をさまよってしまった。確かに当たることもあるようです。

60

ウィザードリィⅦ ガーディアの宝珠

■SCE■RPG
■10月13日発売■6,800円



『ウィザードリィ』シリーズの第7弾の移植。街の中もダンジョンと同じように探索していく。

まずアクセスが多い。やはり戦闘で2回アクセスがあるのはツライ。あと小さなTVでやるとステータスが非常に見づらい。大きなTVでやっていたので、あまり気にならなかったのだが、試してみたら、ずいぶん見づらかった。抜群の面白さは保証するが、極めてシナリオは厳しいし、難易度は非常に高いので一般のユーザーにはススメない…つまり、アクセスと難易度に耐えられる人にはススメるということだ。

75

グラフィックはきれいなのだが、キャラのステータスを見にくくしている。ザコモンスターと出会った時にCDを読みに行ってしまうのも、ゲームのテンポを悪くしている（音楽やアニメをカットしても同様）ある意味でモンスターとの戦闘がメインのゲームだけに、これらのシステムはなんとかならなかったのだろうか？ これでは戦闘やレベルアップ、謎解きを楽しむ前に、ゲームを投げ出してしまうと思うのだが。

50

敵のグラフィックが美しい、移動が滑らかに行えたなどの点はマル。しかし、ロードが頻繁で画面が止まってしまい、世界観に浸る暇もない。また、エンカウント率が低くレベル上げがたいへんだったり、戦闘では攻守の立場がはっきりしなかったりと、荒削りな面が多い。体力ゲージや文字が見にくい、使用ボタンが多くて入力に手間取るという問題点も。じっくり遊びたいゲームだから、なおさら練り込んでほしかった…。

60

「マイト＆マジック」というタイトルで出しても違和感がないほど、シリーズとしては別物（『ウィズⅢ』までしかやったことがない）な感じ。キツめのバランスではあるが、もう少し敵のエンカウントが高い方がいいと思う。ウロウロしても敵がなかなか出現しないときがあり、むなしい放浪をしてしまうことも。多少ツライのは覚悟の上だけど、サクッと戦闘させてほしい。戦闘後の読み込み時間もうっとうしい。

65

ゲームの鉄人THE上海

■サンソフト■PZG
■10月13日発売■6,800円



『上海』、『紫禁城』、『龍龍』の3つのパズルゲームが楽しめるソフト。ストーリーモードもあり。

麻雀牌を使ったパズルの集大成。およそ、見たことのある麻雀牌を使ったパズルのほぼすべてが入っている。それだけに好きな人にはたっぷりと暇がつぶれるゲームであるのは間違いない。文句としては、まずストーリーモードには例によってほとんど意味がないこと。あと、ゲームの途中でオプション設定をすると、なぜかタイトル画面に戻るところはまるで納得がいかない。でも、「上海」が好きな人にはススメる。

70

時間を忘れてハマれるゲームが3種類も楽しめる点がうれしい。操作感もまずまず。気になったのはストーリーモードの内容。ゲーム前後の演出が地味（最後まで「少し話を聞き、すぐにゲームに入る」の繰り返し）すぎて盛り上がりに欠けるのだ。また、このモードでは紫禁城も強制的にプレイさせられるが、上海や龍龍と違って完全なパズルゲームだけに無理があると思う。紫禁城が苦手な人は、永遠に解けないのでは？

80

ストーリーモードの構成に不満が残る。シナリオとゲームが交互に繰り返されるのだけれど、この二つには何の関連性もない。つまり、二つが組合わさっているのは不自然なことで、あまり意味のないことなのではないか、とういう疑問を持ってしまう構成なのだ。ゲームだけを見ても、パズルとしては難易度が高い、ゲームルールが複雑でとっつきにくいという感じで、よっぽどのパズル好きでもないとクリアするのは難しいかもね。

50

紫禁城が1問も解けなかった。恥ずかしい(汗)。そんなわけでストーリーモードをクリアするなんて夢（ウォルフはクリアした）。上海、龍龍は牌の重なりが少しわかりにくく（モニターの関係かもしれないが）、じっくり見なければ判別できなかった。難度や時間設定はもちろん、ヒントなどの機能は充実しているので手堅い作りだと思う。次の「ゲームの〜」は何か？　名作の「クイズの星」のようなクイズものだったらいいな。

70

THE鬼退治 〜目指せ!二代目桃太郎〜

■日本一ソフトウェア■TBL
■10月13日発売■5,800円



桃太郎をモチーフにしたボードゲーム。4人までプレイ可。桃太郎の紙芝居を見ることもできる。

ゲームは戦闘が入ったすごろく。操作は快適でいい。グラフィックと音楽は昔話のテーマと良くあっている。問題点としては、ゲームの大詰めにいたって「ボスバトル」が始まると白熱するのだが、そこに至るまでのマップが少し広すぎるために時間がかかってしまい、プレイしていてイマイチ盛り上がりに欠けてしまうのがあまりに残念。マップを少し狭くするだけで、本当に面白くなっただけに惜しいソフトだ。

60

楽しめるパーティーゲームではあるのだが、システムに詰めの甘さを感じる。サイコロを振った後にマップを見ることができない、他キャラの位置がわかりづらい、COMキャラのイベントをスキップできない、戦闘に戦略性がほとんどない、といった点がその理由。ただ、値段もそう高くないし、友だちとワイワイいいながらプレイできる環境にある人なら、十分に楽しめるだろう。おまけの紙芝居はミョーになつかしかった。

65

思わずサイコロの目に一喜一憂の繰り返し。人と対戦すると非常に白熱するのはこのゲームでも決して例外じゃあない。コンピュータ相手の時でも楽しめるように、ちゃんとキャラクターごとに性格付けされているという配慮もウレシイ。これでもっとアイテムが多ければ、さらに童心に帰ってプレイできたのではないだろうか。もうひとつ欲をいわせてもらうと、紙芝居モードの絵は動画じゃいけなかったのだろうか？

70

シンプルすぎる「桃鉄」という印象。最初のプレイは、けっこう楽しめる。でも全6面（日本の各地方で区分け）あるものの、面の広さが違うだけ。各面の地域性が反映されたイベントがあるわけでもなく、これでは地方で分けた意味がないと思う。障害となる鬼を倒して経験値（お金にもなり、評価ポイントにもなる）を得るシステムは悪くないだけに残念。もっと勝者をハデに称賛するエンディングを用意してほしい。

60

トータルエクリプスターボ

■BMGビクター■STG
■10月13日発売■5,800円



スピード感溢れる3DSTG。メモリーカードとパスワード、2種類のセーブ方法がある。

3DO版をプレイしたときにも、ずいぶん問題を感じたのだが…これがPS版でも全く解決されていないのには参った。当たり判定がはっきりしない上に、自機と障害物の距離が分かりずらいために、どうしてダメージを受けているのかはっきりしない。その上、難易度が高くてセーブもできないのではちょっと困ってしまう。操作が軽快で、ムービーを見る価値はあるだけに残念。後一歩何か味付けがあればなぁ…。

50

当たり判定がわかりづらいためストレスが溜まる。通り過ぎたはずの壁にぶつかったり、避けたはずの障害物に腹をこすってしまうのだ。敵に弾が当たっているのか判断に苦しむ点もいただけない。また、ショットのパワーアップ方法やシールドの回復方法には問題がないものの、バランスがイマイチなのもつらいところ。パスワード制なので、何度も繰り返しプレイすることで、いつかは先に進める（だろう）点は救いだが。

55

グラフィックの綺麗さ、スピード感は3DO版より大幅にパワーアップされていて、一瞬全く別のゲームなのかと錯覚してしまった。プレイヤーのクセに対応できるように、数パターンの操作方法が用意されているのにも好感が持てた。しかし、比較的使用ボタンが多く、敵の奇襲にあせってしまうため、ボタンを押し間違えないように気を付けながらプレイしなきゃいけないという面もある。バリエーションに欠けたステージも×。

55

3DO版より美しいムービーとグラフィック。難易度も多少やさしくなり、3DO版よりもいいことはいいんだけど、もとがもとだけに、いくらキレイでもこれはちょっと…。自機の当たり判定もあいまいだし、画面上半分に空間があるのに、なぜか下半分しか移動できない面もあり、納得がいかないことが多すぎる。海外ゲームは好きな方だけど、これはパス。各面でセーブ（パスワードも可）できるのが、唯一の救い。

35

ときめきメモリアル 〜forever with you〜

■コナミ■SLG
■10月13日発売■6,800円



人気の恋愛SLGの移植。新たなイベントが多数加わり、14カ所にセーブできる。サブゲームあり。

遅れたことで心配したが、それだけの価値はある。PCエンジン版と比較して、若干バランスが変化した印象があるが、圧倒的に絵と音が良くなり、さらに速度も上がって、そのうえオリジナルの追加イベントや新しいフィーチャーが、遅れたのも許せるだけのレベルなのだからほとんど文句はない。もう絶対の買いと言っても間違いのない圧倒的な完成度のゲームなのだ。ギャルゲーだと敬遠するなかれ！　買え！

95

操作感もいいし、読みこみも気にならない。バランスがPC版と微妙に変わっているものの、ツボは押さえてあるので楽しくプレイできる。ただ、2択の重要な選択肢（クラブに「出る」と「辞める」等）は表示位置を離して欲しかった。マウス等で遊ぶと、間違えて選んでしまう可能性があるからだ。「ボタンを押した時だけ音声をカットする」という設定も、ボタンを何度も押す必要がある点が残念。でもよくできています。

95

女の子とのイベントの演出や、自分が成長しないと振り向いてくれない所なんかに感心していると、いつの間にかすっかり主人公になりきっていた…恐るべし女の子たちの魅力。努力の甲斐あって、見事女の子に告白された時なんて、男性プレイヤーはさぞかし嬉しいことだろう。イベントも盛りだくさん、テンポも極めてスムーズで、セーブも好きなところで何回もできちゃうなんて、文句の付けようがない。

90

まず最初に、プレイしたのは最終サンプル版で、製品版ではない、ということを明記しておきます。もともとゲームの完成度も高く、面白さもピカイチの作品をほぼそのまま移植しているので、基本的なデキが悪いわけではない。新イベントも魅力的なものが多いしね。ただ急仕上げのためか、アラも感じた。バランスがかなりやさしくなり、簡単に文武両道のスーパーマンが作れる。詩織ちゃんは「高嶺の花」でいてほしかった。

90

HYPER フォーメーションサッカー

■ヒューマン■SPG
■10月13日発売■5,800円



ワールドカップやヒューマンカップの試合経過をセーブできる。ジョン・カビラ氏の実況がナイス。

卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション

■リバーヒルソフト■SLG
■10月27日発売■5,800円



5人の女子生徒を無事に卒業させるのが目的のSLG。PSオリジナルのイベントやキャラあり。

今月の総評

今月はついに前人気の1位をずっと独走していたビッグタイトル『ときめきメモリアル』が発売された。ソフトのデキもいいため、かなりのブームになり、PSのイメージ全体を左右することにもなるかもしれない。つまり、似た路線の美少女の出てくるゲームが多数登場したり、また反対に美少女系ばかりの路線をハードのメーカーがイメージ的に気にしたりするかもしれないということ。これはすなわち、1本の傑作ソフトが持つすさまじいパワーを証明することとも言えるだろう。

ところで、硬派の方ではプロレスゲームの歴史を変えたとまで言われる『闘魂烈伝』にも注目したい。この後出てくるであろう他社のすべてのプロレスゲームに大きなプレッシャーをかけたはずの、見た目のインパクトのすごさは本物。これも続編の発表が待たれる1本だろう。

岩崎啓真

HYPER フォーメーションサッカー　55

なにをするのにもアクセスするのだが、そのロードがやたらと遅いので、正直イライラした。あと、ゴールキックするときに、なぜか自軍の選手が二人、ゴールキーパーの前に立つとか選手のマーカーが突然変わってしまういったゲーム上の不備が目立つ。操作が快適なぶん、そういうところで損をしている点が残念。シュートのリプレイは、今までのPSのサッカーゲームの中で一番かっこよいデキなのではなかろうか?

卒業Ⅱ　65

操作系・グラフィック・音楽のレベルは非常に高くまとまっている。だが、パラメータの動きに納得の行かないところ(向学心が学力の事を注意してもさっぱり上がらないなど)があり、やっていてどうもすっきりしない。後ゲームにメリハリが不足している印象がある。どうも毎週同じ声、同じ内容の事の繰り返しになってしまい、それだけではイマイチ飽きてしまうのだ。技術レベルが高いだけに惜しいソフトだ。

抜群のオススメは「ときめきメモリアル」。この傑作ゲームを一度味わってほしい。次に『闘魂烈伝』。プロレスゲームとして最高傑作だと思う。『極』はデキはいいと思うのだが、まさに将棋しかない作りなので、将棋が好きな人以外にはススメない。あと、アクセスに耐えられるなら『ウィザードリィ』は個人的には気に入っている。『ハーミィホッパー…』も、個人的には非常に好みのノリなのだが、難易度に若干問題があるので、好みは割れるだろう。

ウォルフ中村

HYPER フォーメーションサッカー　45

ボールスピードと走力とのバランスがイマイチ、ボールを蹴るタイミングがシビア、前にキャラがいると必ずボールが引っかかる、ゴールの77が小さく感じられる、味方COMの動きが納得できない、セットプレイでキャラを選択する際にCDを読みに行ってしまうetc. これではいくらゲーム内でやれることが多くても、ゲームそのものの魅力が半減してしまう。視点変更等のシステムはよくできているが…もったいない。

卒業Ⅱ　75

生徒のリアクションがすべて音声なのでテンポが悪い。ただし×ボタンを押し続けていればスキップできるし、システム周りもすっきりとまとめられているため、音さえ犠牲にすればストレスなく遊ぶことができる。もっとも、こうなると完全なる「パラメータ上げ下げゲーム」になってしまい、エンディングにしか興味がなくなってしまうが…。ゲームの性格上プレイが単調になってしまうものの、楽しめるデキではある。

今月の注目作は『闘魂烈伝』。プロレス、ゲーム、プロレスゲームの3つをちゃんと分かっている人たちが作っているようで、ディープなファンでも納得できる作品になってます。価格設定が憤慨モノだけど『三國志Ⅳ』のデキも◎。『ときメモ』は、人を選ぶものの、ひとたびハマるとどんどん深みに落ちていく怖いゲーム(笑)。「勝手に出てきたくせに、構ってあげないと怒り出す女の子」はよく考えると理不尽だけど、それすら魅力と思わせる演出がGOOD。

なんでもゆうこ

HYPER フォーメーションサッカー　75

ポリゴンのスポーツゲームを見慣れてしまったせいか、パッと見の印象は強くないが、選手の反応の良さ、選手切り替えの速さなど、操作感の気持ち良さが追求されていて、非常にプレイしやすかった。システムも豊富で、初心者からマニアまで楽しめる内容。だが、選手の位置が把握しづらい、選手が小さすぎてアクションが見えづらいなど、視点モードそれぞれに一長一短があり、さらにはロード時間が長いのが×。

卒業Ⅱ　70

生徒とのイベント、会話などが適度に盛り込まれていて、師弟愛に燃えるタイプの人ならプレイしがいがあるだろう。ロード時間も短めで快適。しかし、3年間プレイして心に残ったことと言えば、パラメータ上げ。没頭できなかった原因は、生徒とのコミュニケーション不足にあるのでは。もうひとつの原因として、同じコマンドの入力作業が挙げられると思う。シチュエーションにのめり込めなきゃ心から楽しめない。

今月のイチ押しはなんといっても『ときメモ』。紐緒さんの妖しさと美樹原さんの消極的なかわいらしさに板挟みになり、不覚にもクラクラきてしまうなんて、幸せだなあ。私の意識には確かに男の子が同居していたのでした。次点は『闘魂烈伝』、『ハイパーフォーメーション』、『ハーミィ』あたり。この系統のゲーム好きにはオススメできるソフトではないでしょうか。ただし、『ハーミィ』は精神力を鍛える必要あり。『三国志』は多人数プレイが吉です。

メタルライターMUKU

HYPER フォーメーションサッカー　50

モード選択やハーフタイム時など、頻繁に読み込むうえに待ち時間もかなり長い。しかもワールドカップ戦でCOM同士の試合をスキップしてもロード。待ち時間の合間に試合ができる、という印象がある。このモードは長期に渡って戦い抜いていくだけに、非常にテンポの悪さを感じた。また曖昧なオフサイドの判定、試合中の読み込みも疑問。ジョン・カビラ氏が起用されているけど、あまりしゃべってくれないのは寂しい。

卒業Ⅱ　60

基本的にはFX版をベースにしているけど、FX版のような極悪な隠しパラメータはない。難易度もかなりやさしくなっているみたいで、気をつけていれば退学者を出すことはまずないでしょう。操作性も問題なく、とくにコマンド選択の操作感覚がやけに気持ちいいです。でも、このゲームの大きな欠点は、退屈なこと。もとのパソコン版がいまいちなんだから、イベント関係とか大きく改善してもよかったんじゃないかな。

『闘魂烈伝』はファンなら文句・要望の一つや二つあると思う。でも開発者のプロレスに対するこだわりが可能な限り再現された作品として、高く評価させていただきます。『ときめき』は新イベントと「ツインビータイムアタック」が良すぎます。ただ僕自身の中では、PC版で完結している部分があるので当時ほど楽しめなかった、というのがホンネ。初めての人には絶対的にオススメではありますが…。『EMIT』は、ゲームではないので、採点を控えます。

次号のレビューを占う

新作先取りチェック

レビューに間に合わなかった新作の"第一印象レポート"をお届けするぞ。次号を占う参考資料として利用してね。

[個性派ゲームが続々と]

ゲーセンで活躍中の対戦格闘『豪血寺一族2ちょっとだけ最強伝説』もいよいよPSに登場する。ゲーム内容はオリジナルと同じだけれど、グラフィックは少しアーケードより見劣りする。シリーズ最新作に盛り込まれていたチームバトルモードも搭載されているけれど、このモードが使えるのは対戦のみ（1Pモードでは使用不可）なのが非常に残念。またCDアクセスが非常に長く、変身系のキャラの場合はとくに頻繁に行われるので、待つのが嫌いな人には合わない。このゲームに限らず、アーケードからの2Dタイプ対戦格闘の移植作業は色々と難しいようだ。『サンダーストーム＆ロードブラスター』は84・85年にゲーセンで大好評を得たLDゲームの移植作品。LDゲームというジャンルに耳慣れない人のために説明しておこう。LDゲームとは、フルアニメーションで展開する中、リアルタイムで画面に表示される指示に従ってキー操作すると、先に進めるシステムのゲームを指す。オリジナル版の人気が裏付けている通り、ゲームの完成度も非常に高い。音声やグラフィックもPSらしく強化されているし（グラフィックではオリジナルそのままのモードもある）、システムにも細かいところで工夫が加えられているので、オリジナルを知っている人にも知らない人にもオススメできる。ただ、今編集部にあるバージョンでは、ゲームバランスがかなりシビアに仕上げられているので、反射神経に自信のない人には向かないかも知れない。『戦国サイバー藤丸地獄変』はオリジナルのシミュレーションRPGで、雰囲気や設定はしっかり練られている。ゲームとしても、基本的なところはキチンと抑えられたていて、奥も深いゲームに仕上げられているので、及第点はクリアしている。ただ、戦闘でダメージを受けた時のアニメーション・パターンがないなど、ツメにやや甘いところが見られるのが非常に残念。また、この手のゲームとしてはしょうがないのだけれど、操作がやや複雑になり過ぎているので、とっつきにくい性格なのも付け加えておこう。『NIGHTHEAD～ザ・ラビリエンス～』はゲームを先に進める操作が"クリック"という、『MYST』タイプのアドベンチャー。実写がふんだんに使われていて、グラフィックは非常に美しい。操作性は基本的に問題ないけれど、次に何をすればいいのかが簡単に分かるタイプではないので、ジックリとプレイするのが好きな人向けだろう。『負けるな！　魔剣道2』はオリジナル版がSFCの対戦格闘。移植率はよく、SFC版よりも動きなどが改善されているのが嬉しい。人気のある声優さんも起用されていて、キャラゲーとしても十分評価できる。格闘としては、キャラ性能差があり過ぎるとか、レベル・システム（最初は体力ゲージが短く、戦闘を進めるごとに伸びていくというシステム）が余計に感じられるなど、やや大味な作りだけれども、キャンセル技も多いし、及第点には達している。『四柱推命ピタグラフ』はオリジナルの占いソフト。膨大なデータをもとに、相性占いや、性格占いなどが楽しめる。また、相当数の有名人のデータもあらかじめ登録されている親切設計なのもポイント。今までゲーセンにしかなかった楽しさがCDの大容量によって家庭用で実現した価値は大きいと思う。占いに凝っている人になら、オススメしたい一本だ。『海底大戦争』はアーケードから移植の横スクロール・シューティング。グラフィックが非常に美しく、その描き込みの細かさには感服させられる。ただ、ゲーム中のほとんどが処理落ち状態な上に、自機（潜水艇）の攻撃も地味なので、爽快さがあまりに弱いのが残念。

[周辺機にもご注目あれ]

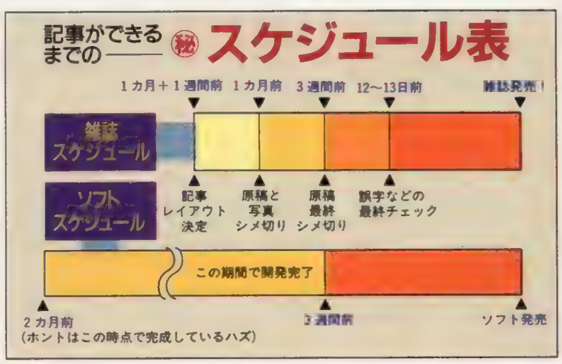
多くの人が待ち望んでいたPS版アナログスティックの発売がいよいよ決定した。スティックが2本ついたタイプになるそうで、価格や発売日はまだ未定。『サイドワインダー』（アスミック）や『ベルデセルバ戦記』（SCE）をはじめ、これからも対応ソフトが続々と登場するに違いない。3Dフライト物などのファンなら、ぜひチェックしておこう。ただし、今までに発売されたソフトは残念ながら対応しているものはないようだ。また、多人数プレイにはかかせない『PS用マルチタップ』（価格未定）も11月に登場する予定。あと、定価29,800円になった新型PSで、S端子接続をするアイテムも発売が決定。S出力はビデオ出力とは比べ物にならないクリアな画像になるので、ぜひオススメしたい。

《《レビューの遅れる理由を徹底検証》》

電撃P.Sでは"質的に絶対の自信を持って届けられるレビュー"を心掛けていて、開発途中バージョンではなく"完成版のソフト"を、しっかりプレイした上で（クリアが前提）評価することを原則にしている。

ここで右図を見てほしい。ソフトメーカーはソフト発売の2カ月前に開発を完了させておくのが基本なのだけれど、実際には3週間前近くにならないと完成しない（編集部にも完成版ソフトが届かない）のが普通なのだ。そうなると、そのソフトのためにスペースを用意する作業や、原稿を入れるスケジュールが、まず追いつくハズのないことが分かってもらえると思う。

本当に読者のことを考えて、質の高いレビューをするためには、今のスケジュールが限界ラインなのだ。



電撃 TS アタック

限界への挑戦に命をかける人大募集

タイム&スコア TIME SCORE

目指せ栄冠ー自慢の記録でPSソフト獲得を狙おう

この電撃ＴＳアタックのコーナーでは、ゲームを通して自らの限界を究める、そんなプレイにロマンを感じちゃう人を目下募集中なのだ。自分なりにがんばってくれた人なら、たとえ優れた記録でなくても大歓迎だからね。

規定の入賞を果たした人にはもちろん、参加してくれた全員の中から抽選で３名に希望のＰＳソフトをプレゼントするので、このチャンスを見逃さないようにしよう。

（前号で、『出たなツインビーヤッホー！』のルール説明で、『出たツイ』『ヤッホー！』それぞれの難易度設定などの指定が逆になっていました。お詫び致します）。



◀さぁ、自分の限界にチャレンジだ。

挑戦するためのお・き・て

ゼロ・ディバイド
ズーム



対ＣＯＭのノーマルモードをクリアするまで（８キャラ＋ボス）のタイムを競う。ＸＴＡＬとの対戦時間はセーブされるタイムにカウントされないので安心してね。ラウンド数とラウンドタイムは初期設定、使用キャラは最初から選べる８キャラに加え、隠しキャラの誰を使ってもＯＫ。集計はキャラ別に行うぞ。記録はセーブしておこう。

出たな ツインビーヤッホー！
コナミ



『出たツイ』(MEDIUMかHARDEST／最大で２周まで)『ヤッホー』(RANK４／ノーマルかスペシャル）のスコアを競う（共にLIFE３)。集計は別々に行い、コンティニュー・２Ｐ乱入は禁止。ただし、スペシャル〝HARDEST〟を選択した場合、そのスコアを２倍にして集計するぞ。〝難易度などの選択～スコアを出すまで〟を必ず録画してくれ。

今月のオープン種目

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

〝ＴＲＩＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ〟の〝格闘家指数（各キャラ対戦で稼いだ合計数値)〟で競う。使用キャラは、最初から選べる14キャラ＋豪鬼の誰でもＯＫ。集計はキャラ別に行うぞ。豪鬼の使い方は159ページから見てね。記録はメモリーカードに必ずセーブしておくように。

豪血寺一族２

クリアするまでのスコア（ただし、２Ｐ乱入とコンティニューは不可）で競技を行う。ラウンド数はもちろん２、各種設定は自由に設定しても構わないぞ。ゲームスタート～クリアまでを録画してほしい（ビデオ録画が面倒で申し訳ないけれど、最近不正をする人が多いのだ）。

ファランクス（ゼロ・ディバイド）

このゲームは『ゼロ・ディバイド』で２Ｐ側のスタートボタンとセレクトボタンを押しながらゲームを起動させれば遊べる。ハイスコアを競うので、（何周目まで進んでもＯＫ）ゲームオーバーになったら、スコアをセーブしておこう。各種設定は自由に行ってくれても構わないぞ。

ナイトストライカー

隠しゲームのステージＸでのハイスコアを競う。この隠しゲームはタイトル画面で〝上・上・左・左・下・下・右〟と押してから、〝Ｘを押しながらゲームをスタート〟させれば遊べるぞ。証拠の画面（スコア確認ができるなら、どこでもＯＫ）をビデオに録画してね。

〝アツイ〟人の戦闘記～『鉄拳』瞬殺パターンへの道

今回は、『鉄拳』のタイムアタックに寄せられた戦法の中で、特に美しいものを紹介したいと思う。

まずは一八の〝風神拳→レバー前入れ左キック→雷神拳→風神拳〟というパターン。風神拳、雷神拳とも少しだけしゃがみダッシュしてから出すという点に注意（最初の風神拳は、COMが前進してきた場合のみすぐに出してOK)。起き上がりに雷神拳を当てるところが難しいが、慣れればかなりの効果を期待できるだろう。所要時間は約3.5秒。この応用で〝奈落払い（１発のみ）→風神拳→レバー前入れ左キック→雷神拳〟というパターンもある。こちらは約4.5秒かかるが、最初の風神拳が決まりにくいロウやジャックに対しても有効なので、十分に実用的といえそうだ。

実用性という点では大きく劣るけれども、ポールの〝前進しつつワンツーパンチ→前斜め小ジャンプキック→ワンツーパンチ→崩拳〟というパターンも美しい。ジャンプキックで浮かせたCOMに、空中コンボとして残りの技をすべて当てている点に注目。最初から最後の崩拳を出す直前まで、レバーを前方向に入れ続けておいて構わないぞ。決まれば３秒とかからずにＫＯできる。最初のパンチが当たる可能性が必ずしも高くないことと、平八やジャックが相手の時に決まりにくいのが難点だ。平八の場合は最初のワンツーパンチを左パンチだけにして、最後に追い打ちを入れるといい。



◀雷神拳を当てるタイミングに注意。大阪府・ＺＡＮ－ＴＧ♡氏のパターンだ。



▶前斜め小ジャンプキックが大ジャンプキックにならないように気をつけよう。こちらのパターンは岩谷直行氏のもの。

●ただ今〝アツイ人の戦闘記〟で紹介する人を募集中！「記録は劣っても、情熱なら負けない！」とか「自分はこんなポリシーを持っている！」という人はいないかな？　その気持ちを伝えたい人は〝アツイ人の戦闘記に登場希望〟と明記してハガキ（手紙）を当コーナーに送ってね。熱い思いの込もったハガキを待っているぞ（電話番号と連絡可能な時間帯を書いてくれてもＯＫ）。
●参加者から抽選で選ばれるソフト・プレゼントの11月号の当選者は愛知県／高須良さん、山口県／濱野誉史さん、愛知県／ＪＪさんの３名でした。今月は誰がこの幸運を手にいれるかな!?

エントリーするためのキマリ

記録を申請するには、ハガキに住所・電話番号・氏名（必要なら6文字以内のペンネーム）・年齢・参加種目・申請記録（内容は以下参照）を書いて送るだけでＯＫ。ハガキ１枚につき１人１種目の申請のみ有効。集計がキャラ別の場合は、ハガキ１枚で１キャラ分の申請のみ有効だからね。

申請記録には、『ゼロ・ディバイド』はタイム／使用キャラ。『出たなツインビーヤッホー！』は〝出たな〟か〝ヤッホー〟か／スコア／ヤッホーの場合は使用したタメ撃ちを。『スト・リアル』は使用キャラ／スコア、『豪血寺一族２』は使用キャラ／スコア、『ファランクス』はスコア／進んだステージ数（何周目の何面か）。『ナイトストライカー』はスコアをそれぞれ明記。また、同じ人が同じ種目に再申告する場合には、「〜回目の申告です。前の記録は〜です」と必ず書き添えてね。入賞者して賞品を獲得した人のみ〝編集部から連絡の上で〟メモリーカードかビデオを送ってね（後で返却）。

12月号掲載分の締め切りは11月5日
1月号掲載分の締め切りは12月3日

挑戦の受け付けは

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館５階
電撃プレイステーション編集部
電撃ＴＳアタック係まで

挑戦者へのご褒美

人気沸騰中の『ゼロ・ディバ』の各優勝者は今月決定したけど、第２期募集の開始も決定！　第２期の締め切りは２月号掲載分までで、８キャラ＋隠しの３キャラの各優勝者から、抽選で３名にＰＳソフトを贈呈する。また、第２期募集分の『ゼロ・ディバ』応募者全員から抽選で１名にＰＳソフトをプレゼントするので、優勝の自信がない人でもソフト獲得のチャンスは十分にあるぞ。『出たツイヤッホー！』は１月号では各上位２名にＰＳソフトを贈呈。オープン種目では、１月号で『スト・リアル』の各優勝者の中から抽選で１名と、『ファランクス』『ナイスト』の各優勝者にテレカを進呈する。『豪血寺２』の締め切りは２月号掲載分までで、各優勝者の中から抽選で１名にテレカをあげるからね。

★ザ・挑戦者ランキング

ゼロ・ディバイド（ノーマル・グラウンド）

ZERO	1位	秒殺	／東京都	2'35"83	参加者56名
	（15位−3'45"80	29位−4'23"53	43位−6'24"50）		
TAU	1位	キルヒアイス	／岡山県	3'09"26	参加者22名
	（5位−3'50"06	11位−4'42"23	17位−7'04"36）		
WILD3	1位	二浪です	／神奈川県	1'55"16	参加者17名
	（4位−2'59"90	8位−5'05"20	12位−8'23"90）		
IO	1位	江坂最速最強	／大阪府	2'53"00	参加者28名
	（8位−3'43"93	15位−4'55"36	22位−6'01"96）		
EOS	1位	ZEROⅡ	／大阪府	2'45"16	参加者12名
	（3位−3'16"03	6位−5'47"16	9位−7'25"13）		
CYGNUS	1位	大垣昌義	／大阪府	2'20"80	参加者35名
	（9位−5'01"13	18位−5'29"40	27位−6'59"83）		
DRACO	1位	堂園真澄	／東京都	2'29"13	参加者36名
	（9位−4'28"70	18位−5'49"03	27位−7'11"00）		
NEREID	1位	御神苗哲哉	／北海道	2'06"56	参加者31名
	（8位−3'34"00	16位−4'42"13	24位−6'55"33）		

※ZULUは、現在のところ参加者５名、３位の記録は5'19"33です。

鉄拳（イージー・２ラウンド）８月号からの累計

三島一八	1位	田向清人	／茨城県	1'34"18	（参加者４名　２位2'17"73）
デビルカズヤ	1位	ハグレカズヤ	／北海道	1'36"46	（参加者17名　９位2'30"60）
ポール	1位	相澤真	／埼玉県	1'22"20	（参加者７名　４位1'52"31）
ロウ	1位	アゲ	／愛知県	1'37"45	（参加者26名　13位3'31"31）
ジャック	1位	満島正彦	／福岡県	1'25"45	（参加者４名　２位1'33"33）
ニーナ	1位	池田慶太	／東京都	1'23"70	（参加者７名　４位1'47"40）
キング	1位	ZAN−TG	／大阪府	1'31"60	（参加者７名　４位1'52"51）
吉光	1位	出光	／埼玉県	1'23"60	（参加者６名　３位2'44"98）
ミシェール	1位	タキシマーズ	／東京都	1'19"03	（参加者11名　５位1'36"68）
李超龍	1位	美星愛統事whole	／大阪府	1'13"11	（参加者15名　８位2'41"15）
熊	1位	クラゲラーム	／富山県	1'21"16	（参加者６名　３位1'34"83）
王椋雷	1位	井岡圭介	／兵庫県	1'24"46	（参加者52名　26位2'09"98）
アンナ	1位	死者の代弁者	／埼玉県	1'21"31	（参加者７名　４位2'26"33）
P．ジャック	1位	蓑原俊行	／京都府	1'17"38	（参加者４名　２位1'40"16）
アーマーキング	1位	須藤正人	／北海道	1'14"66	（参加者11名　５位1'18"38）
厳竜	1位	網代周平	／神奈川県	1'21"86	（参加者20名　10位1'58"60）
州光	1位	出光	／和歌山県	1'40"70	（参加者14名　７位3'15"76）
三島平八	1位	ZAN−TG	／大阪府	1'05"33	（参加者18名　９位1'22"36）

オープン種目

●ストリートファイター　リアルバトル・オン・フィルム
（合計参加者143名）全キャラの平均は2301点！
●ファランクス　（参加者38名）19位　7,801,750
●ナイトストライカー（参加者５名）３位 101,644,100

出たなツインビーヤッホー！

●ヤッホー（参加者12名）
４位　1,625,060点
８位　980,200点
※以上、全員が“タメ撃ち”を選択していた。
※『出たな』はまだ参加者が１名のみ！　チャンスだぞ。

募集外でこんな記録も！

★ここでは、募集外で送られてきた記録を紹介しちゃうぞ！
●モータートゥーン
(TIME ATTACK-TOON ISLAND)
1:40.145[RA]/AJA 長崎県
●雷電プロジェクト(Ⅱ/NOMAL)
40,211,80／前田伸明 京都府

疑惑の超絶タイム

『鉄拳』では、８月号で募集をかけた時から、２Ｐ乱入を禁止したことは知っているよね。残念ながら、ここに送られてきた記録には“故意に”不正を行ったものが多かった。そのために正直な参加者に多大な迷惑がかかってしまい、担当者としては残念でならない。

最近、記録の応募方法が面倒になる傾向があって申し訳ないと思うけれど、これも不正対策のための、やむを得ない処置なのだ。

送られてくるハガキは隅々まで読んでいるけれど、本当に頑張ってくれた様子が手にとるように伝わるハガキも多い。そんなハガキをくれた参加者こそ、優勝者に劣ることのない“ベスト・チャレンジャー”と呼ぶにふさわしいのではないだろうか。そんな人が楽しんでくれる記事を作りたい、そう改めて思う次第である。（JOH）

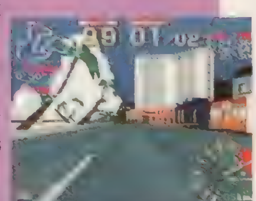
注目！ 超人の世界を体験！

電撃ＴＳアタックで正統にトップレベルを勝ち取ったプレイヤーは、まさに日本有数の超人プレイヤーである。そんな彼らのプレイを自分の目で確かめてみたい思ったことはないかな？　読者の好評に応え、今月も超人のスーパープレイを収録したビデオ（VHS）を抽選で５名にプレゼントするぞ。

このビデオに収められたプレイは「ゲーム好きなら絶対に見ないと損である」と断言しておこう。

ただし、申し込む資格があるのは今月で募集した種目のどれかに参加してくれた人だけなのだ。

ビデオ希望者はこのページの右下の“応募券”をハガキに貼って応募してね。ハガキには「住所・氏名・年齢」はもちろん、「超人プレイビデオ希望」「電撃ＴＳ12月号募集分で参加した種目／申告記録」を必ず明記してね（ビデオ・プレゼントの応募ハガキと、記録申請のハガキは別にすること）。



▲電撃ＰＳでしか入手ルートがない貴重品なのだ。

●ビデオ・プレゼントの今月募集分の締め切りは12月20日だから注意。ビデオの収録内容は、「リッジ」Ｔ．Ｔ．でトップを獲得した〝#12/2'32"673〟や、〝Ｔ．Ｔ．#6/2'36"630〟というすばらしい走行に加え、「モータートゥーン」の超加速、「鉄拳」の華麗な連続技など驚愕のプレイがてんこ盛りなのだ。このプレゼントは、これからも毎月続けていくぞ。最新版ほど内容を充実させる予定なので、これからも期待して欲しい。「自分のプレイも加えてよ！」という人がいたらビデオテープを送ってね（この場合は基本的にビデオ返却を行いませんのでご了承下さい）。

PS 移植化計画 特別編

PLAY STATION

9月のAMショーで発表されたアーケード用パズルゲーム『すすめ対戦ぱずる玉』。名前からわかるように、この作品は『対戦ぱずる玉』の第2弾である。『ぱずる玉』といえばPS版の『ツインビー』とのカップリングが有名。ならば次回は『ときめき』をプラスだ！

『ときめきメモリアル』で『すすめ対戦ぱずる玉』がやりたい！

ＳＳ版の「ぱずる玉」は「ちびまるこちゃん」が加わるらしい。ならば、ＰＳ版の第２弾は！『ときめきメモリアルすすめ対戦ぱずる玉』にして欲しい！　これは我が電撃ＰＳ愛読者2000億人の総意なのである。実際、もしもこの２つがカップリングされたら、史上最強のＰＺＧとなることは確定済みなんだけどなぁ（笑）。しゃべりまくり、落としまくりのキャラクターバトルが繰り広げられる！　ハズ。さて、その辺をじっくり考えてみましょ。

『ツインビー対戦ぱずる玉』



▲メローラ姫は可愛い顔してバババンバン。

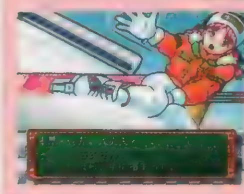
ＰＳ本体とほぼ同時期に発売された。数多い対戦パズルの中でも、システム的にかなりクオリティが高く、かけ声のキュートさとともに、大ヒット。まあ、キャラ同士の相性によっては無限の連鎖送り合いになるので、大味といえなくもないのだが、大量連鎖時の快感はなかなかのモノ。名作。

『ときめきメモリアル』

言わずとしれた恋愛ＳＬＧ。まずはゲームとしてのレベルが高いんだけど、根深い人気の秘密はやはり、そのキャラ性。全てのセリフを肉声で話しかけてくる女の子たちに、ゲームファンは次々と虜になっている。まあ、出会ってしまった女の子は全てフォローしなきゃいけないあたり、実際の男女交際よりもシビアだったりして、ゲーム性が高い＝難しい所も「やりがい」があって良いということになってしまう（その辺のバランスは絶妙）。これまでのこの手のゲームと違って、主人公を鍛えていくというRPG的なノリも世界に入っていきやすいのでグッド。



▲一見ＡＶＧだけど、コマンド選択式のＳＬＧ。こつこつと自分の能力値を上げていく。

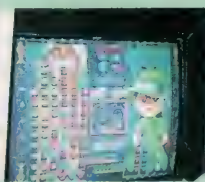


◀イベント満載。当然、ＰＳ版オリジナルイベントも用意されている。公園でもスキー場でも沢山の機会が。

＋

『すすめ対戦ぱずる玉』

アーケード版「対戦ぱずる玉」の第２弾。使用可能キャラは11人。当然、前回よりもさささらに個性的なメンバーが揃っている。システム的な新要素としてぜんだま（小玉を大玉に変える）あくだま（大玉を小玉に変える）が導入。さらに複雑な連鎖パターンで相手を翻弄することも可能になった。まあ、これは自分も複雑な連鎖パターンで苦しめられることになったということだけど（笑）。単純に考えて、落ちてくる玉の種類が増えたということは、パニックを起こしやすくなっているのは確か。アーケードで見つけたら、すかさず練習して、対戦にそなえよう。PSにもいつかは移植されるか？　ハズだし。



▲９月のＡＭショーで発表された。パズルゲームの中ではかなり注目度の高い作品。



▲オリジナル版のキャラもまたまた濃い。「ツインビー〜」の時と同じようにデラックスパックで。

もしもパズルになったら……？

特徴ある11人の女の子たち！　この他にも良雄と、伊集院あたりも入れてほしいなぁ……。

ちょっと考えただけでも主人公はムリか。なんと言ってもしゃべんないし（笑）。オリジナルキャラとして、ラジオドラマに登場したキャラも登場する可能性有り。



藤崎詩織　：「もう知らないプン！」「あ、ううん何でもないの」「友達にウワサされるとはずかしいから」が得意セリフ。最強に近いキャラ。弱点は無し。ケンカが嫌い。



如月未緒　：「一緒に帰りませんか？……よかった」「あ、めまいが」「ここに本が落ちてなかったでしょうか」。弱点は日差し、体育。やはり頭脳戦が得意？



片桐彩子　：「ソーファーン、とっても楽しかったわ、また誘ってね」「ビューティフルすてきな絵ね」「ちょっと待って……OKいいわよ」。歌も得意ということで歌攻撃有り？　水に弱い。



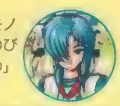
古式ゆかり　：「つまらないものですけれども、よろしければどうぞ」「わたくしはボーとしてようかと思っております」。弱点はリフト、いるか。食虫植物攻撃もありか？



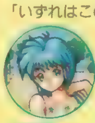
鏡魅羅　：「オーフォッホッホホ」「知ってると思うけど私待たされるのキライだから」「そろそろあなたから電話がかかって来る頃だと思っていたわ」「ハイ鏡さん！」。弱点、オバケ。



美樹原愛　：「あ、あの…」「は、はずかしい」。内気な性格のためセリフは少な目だが、必殺のヘルメットアタック（ファンの人ごめんなさい）、愛犬ムクの動物攻撃と、なかなか強い。



紐緒結奈　：「あなたの頭脳はいずれ私のモノよ」「世界征服！」「たえがたきを耐え、しのびがたきを忍び、ついにこの日がやってきたわ」「いずれはこの星々も私のモノ」。



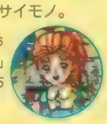
虹野沙希　：「あなたには根性があるわ！　私と一緒に甲子園を目指しましょう」。全キャラ中最強のお弁当攻撃、ウインク。「無理強いは出来ないわね」「調子は、どぅ？」なども。



清川望　：「えっとやっぱり、なんでもないの、そ、それじゃぁ」「シクラメンの花言葉は内気な心。私の心と同じね」「毎朝50kmのロードワークを欠かしたことないから」。弱点かみなり。



朝日奈夕子　：「超おっしゃれー」「そっこーでいこうよ」「じゃあどっか寄って帰ろうよ」「ごめーん電車がもろ混みで」「好きな人と一緒に見たかったんだぁ」。弱点、ダサイモノ。



早乙女優美　：「どーせ、優美はバカですよぉぉーだ」「おんぶしてくんないと死んじゃうぅ」「ブーわかったわよ」「優美すっごくがんばっちゃうんだぁ」。弱点、複雑なこと。

そして……移植の可能性は？

さて「ときめき」でなくても、キャラの生きてるゲームなら、なんでも「ぱずる玉」になると思うんですけど……どうでしょ？

「おもしろいですねぇ。個人的には、『ときめきのぱずる玉』がいいなぁ〜。『スナッチャー』はイメージが壊れるからイヤだなぁ〜。『ぱずる玉』はキャラクターで楽しみ方も変わるし、おもしろさも変わるから、いろんなバージョンが出てもいいと思います。そん時はみなさん、応援して下さいね！　うんじゃ。：ごじゃる星人より」

コナミ広報様からのコメントでした。応援するのだぁ！　ね？



▲意表を突いて「スナッチャー対戦ぱずる玉」もあるかも？



▲対戦を実況してくれる「実況対戦ぱずる玉」。これはこれで…。

今月の移植希望ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	ポイント
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	8745
2	2	同級生シリーズ	8114
3	5	スレイヤーズ	7395
4	4	ヴァンパイアハンター	7100
5	7	ああっ！女神さまっ	6741
6	6	ポリスノーツ	5834
7	17	女神転生シリーズ	4676
8	3	ドラゴンクエストシリーズ	4446
9	—	オウガバトルシリーズ	3564
10	20	KOF'95	3221
11	9	ぷよぷよシリーズ	3050
12	12	バーチャファイターシリーズ	2845
13	11	エメラルドドラゴン	2410
14	8	天外魔境シリーズ	1988
15	10	ラングリッサーシリーズ	1745
16	15	魔法騎士レイアース	1543
17	13	ワルキューレシリーズ	1278
18	—	ロマンシングサガシリーズ	967
19	—	アルペンレーサー	736
20	19	パワードールシリーズ	552

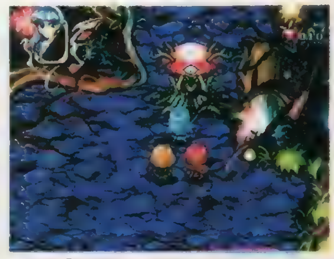
移植についての熱い語らい

「すべてのゲームはＰＳに集まるっていうのがソニーの売り文句でしたが、ぜんぜんウソじゃないですか？　特に私が期待しているのはＲＰＧなんですが、サッパリなのは周知の事実。あ〜あぁＰＳ買うためにＳＦＣ売っちゃったんですよねぇ。『タクティクスオウガ』『ロマサガ３』『ドラゴンクエストⅥ』……レベルの高いＲＰＧが移植されないかなぁ（『藤丸』『ピヨピヨ』はデモデモ版だといまいちだったし）。お願いしますよ。ね？」三重県　中野どいちろうさん：

移植じゃなくても、対抗できるだけのゲームが出れば良いんだろうけど。ＲＰＧは作るの大変ですからねぇ。



▲次世代機よりもキレイとウワサのＳＦＣ『タクティクスオウガ』。ゲーム内容も深い。



▲ＳＳ『魔法騎士レイアース』は一部コアファンの盛り上がりから一気にブレイク。

Ｈゲームの実情

「ソニーの規制のかけ方には納得いきません。Ｈかそうでないかの基準がないですよね？　なんだか、このままだと、恋愛のちょっとドキドキする要素なんかが混入されたゲームはとても作りにくいだろうし。僕自身はパソコン持ってますから、Ｈゲーはそちらで楽しんでます。ＰＳはＰＳならではのゲームが遊べればいいんですけどぉ、いいんですけど、家族で出来る、もしくは恋人同士で出来る恋愛ドキドキなゲームはあってもいいかなぁなんて思ったりもします……どうでしょう？」長野県　敷島靖斗さん：



▶ＰＣエンジン「同級生２」。直接的なＨシーンのない、Ｈゲーの移植作。

アダルト物は必要ないのかもしれませんが、ＴＶドラマ程度のＨ度はあってもかまわないのでは？　という意見は多いようです。ＰＣエンジンの「同級生２」のように全体をソフトにする事も可能だろうし。そろそろはっきりした基準が必要になってきているのかもしれません。

アーケードはこれっス

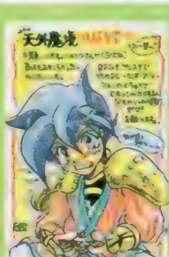


▲ロボットとポリゴンは似合いすぎ。メカデザインはガンダムのカトキハジメ氏。

そろそろ街のセガ系ゲームセンターに登場しそうな超期待作『バーチャロン』。３Ｄロボット対戦シューティングという新ジャンルで、どこまでゲーマーのハートをキャッチできるかが楽しみ。どうせならパーツや操作系の細かなセッティングまでカスタマイズできて、セーブデータを持ち歩けるようにしたらよかったのに……なんていうマニアの声が聞こえるくらい、クオリティが高いのだ。対戦格闘の次はこれが熱いのか？

▼青森県　廣船大介さん：中村うさぎ先生に聞いておきましょ。ねえ、先生してして。





▶東京都　松子・Ｍさん：特に「Ⅱ」が最高なんですけどね。



▶神奈川県　佐伯真雪さん：下さいって言われても（笑）。



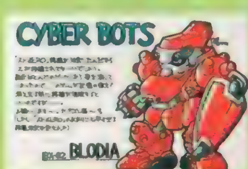
▶宮城県　一郎アキラさん：キルヒアイスがいいですね。惜しい人を…。



▶東京都　片桐梓さん：ＳＳでは出るのに（仮）。がんばれ、ソニー！



▶神奈川県　岡崎Ｍ子さん：島津冴子さんです。矢尾さんの叫びもＯＫ！



▲茨城県　神威さん：「ＺＥＲＯ」超デキがいいです。「ヴァンプ」はどうしちゃったんだろ？



▶沖縄県　Ke太郎さん：カプコンさん、内緒で「ハンター」に……。

ハガキを下さいませ！あぁひとすじ！

イラストハガキのみならず、ただ単に自分が押したいソフトのタイトルとその理由を書いたハガキも大募集中です。あなたの１票が移植を成功させてしまうかも、いやさせるでしょう。これまでに届いたハガキも、全部とって、累積されているから安心して下さい。移植はあなた次第なのです！

〒101　東京都千代田区
神田駿河台１－８
ＹＷＣＡ会館５Ｆ
ＤＰＳ「移植化」係

Color Illust Very Good

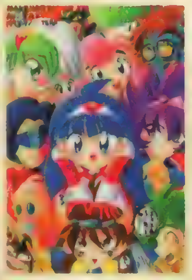
色絵 VERY GOOD
カラーイラストベリーグッド

カラーのイラストのコーナーであります！　少佐！　シャア少佐シャア少佐しゃあしゅしょしょ……日本語は難しいですな。

〒101
東京都千代田区
神田駿河台1－8
東京YWCA会館5F
DPS
「カラーイラスト」係



▲京都府　つくば山さん：「ガンバード」特にマリオン様の人気はなかなかです。


▶埼玉県　TERAさん：これぐらい濃いと色鉛筆でもキレイに印刷されると思います。塗るの大変だったでしょ？


▶東京都　野沢たかなさん：サンドラが可愛いです。この構図も見事としかいいようがないですよねぇ。


▶山口県　柳の木さん：手首がちょっと太いかなぁ。でもそれ以外はバッチリですよ。次もガンバッテ下さいね。


▶鳥取県　さらめんミハルさん：犬ですね。やっぱり。忍犬、忍豚ってのもいましたが。昔。肉丸くぅ～


◀埼玉県　梨子彦さん：最近の水着をきて入るクアハウス系の温泉はどうでしょう？　気持ちいいですよ。


◀群馬県　市村道一さん：ドノヴァン、カッコイイです。いつの間にか「ハンター」にならないかなぁ……。


◀埼玉県　なつかわ颯さん：エリスは連続攻撃のハメパターンで攻めれば、パパもイチコロですよ（笑）。


◀三重県　288さん：インキュバスっぽく、良く見ると怖いモリガン。特に胸に挟んだ腕が怖いです。


▲茨城県　乱殺義博さん：元気いっぱいの虹野さん。でも「乱殺」（笑）。

▼岐阜県　バサラボンバーさん：ハガキ美！　あ「マクロス7」放送終了、哀。




▲新潟県　りるひなさん：どことなく、「ツイ〇ビー」に……って、ま、いいか。

▼東京都　蘭弥弦さん：多人数でプレイするとかなり楽しいですよ。



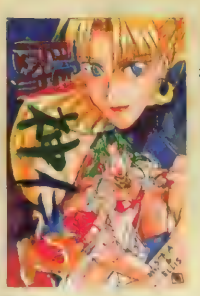


▲東京都　刈穂すいさん：お仕事がんばってください。とにかくガンバッテね。



▶茨城県　ペカソS城さん：うまい。かっこよすぎです。スピード感まであるのが良いですねぇ。


▲岩手県　伊藤勇太さん：ずっとかわいいままならいいのにって感じの2人。


◀岐阜県　橘胤さん：今年のお正月も、「闘神伝2」三昧の日々がやってくるのでしょうか？


▲広島県　メタルぷよさん：なんか楽しすぎのキャンプ。対空技じゃ薪は割れないんじゃ……。

▼東京都　MISEさん：ちょっと薄いかなぁ……印刷で出るか心配だなぁ……。

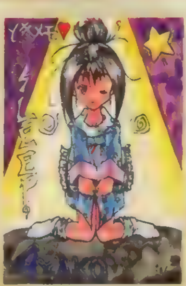




▲東京都　風の伝説アルスラーンさん：ファックめ～んな詩織。怒らないでね。

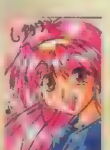
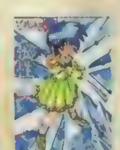
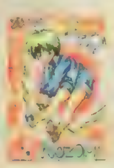
▼兵庫県　遁甲天書三巻さん：アーク。誰がなんと言おうとアークですね。





『ときめき』発売記念！ 2度とないぞスペシャル

▼北海道　マッチョ皆川さん：悩んだんですが、他にこういう組ハガキが無かったのと、夏休みツブして描いたという努力を認めて、全部採用しちゃいます。でもポイントは30ポイントで勘弁してください。これきりです。ホントに。



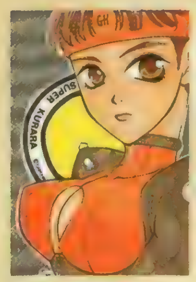








◀神奈川県 O.J.Nさん：新コスチュームのお姉さま。センスバッチリですねぇ。かっこいいです。



▲愛知県 南なみさん：胸もいいですけど、お尻はもっとバッチリなSクララ。

▼東京都 大宮ゆうさん：シースルー部分がスゴイ。力入ってますよねぇ。





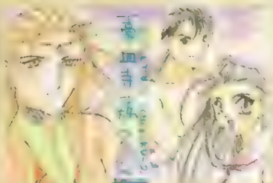
▲京都府 龍王院弘SPさん：ハガキ裏のイラストもキレイ……って見えません。

▼神奈川県 よしだみのるさん：ちょっとだけ眠そう？なパステルさぁん。





▲長崎県 綾AYAさん：髪の毛で囲んだデザインがシブイですねぇ。

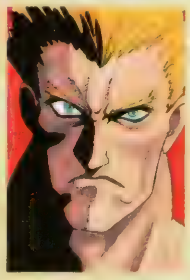


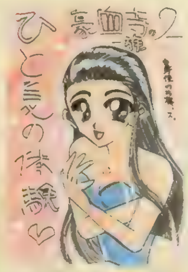
▶宮城県 一郎アキラさん：サハド人気あります。壺もってますし（笑）。



▲神奈川県 柴田絵里さん：どうです？ PS版。もうゲットしました？

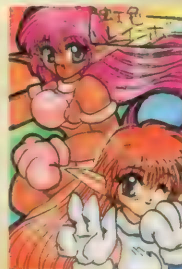
▼愛知県 ワタナベマサヒロさん：なんか無骨でいいですねぇ。「2」でも熱い？

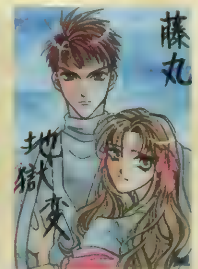




▲三重県 神代伊勢乃さん：ひと夏の体験……でもババアなんですよねぇ。

▼千葉県 虹色反射鏡さん：どの辺がレインボーなんでしょう？ルーミちゃん？





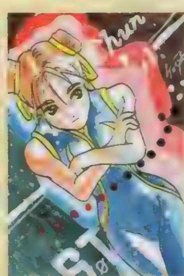
▲愛知県 南なみさん：シビアな忍び世界がかっこいい「藤丸」。



▶東京都 横山大さん：動きがスゴイ気持ち悪くていいです。早く遊びたぁ～い。



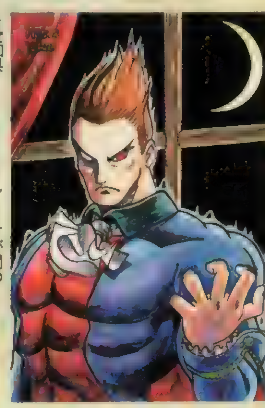
▶高知県 ふくまるさん：髪の毛が多いるーみしゃん。元はカンガルーですから。彼女。足だけ。



▶愛媛県 犬彦呰さん：確かに、タイツよりレオタードですよねぇ。なんといっても艶っぽくていいです。



▶神奈川県 ハニワ大帝さん：ケダモノが……ゲダモノがぁ……目がいいです。黒目がちでカワイスギ。



▶愛知県 YUKIEさん：さすが闇の覇王。月夜が映えます。気合いためてますね、絶対。グォォォォって感じ。



◀東京都 蘭弥弦さん：生気抜かれちゃったみたいなかなめ嬢。貼ってある和紙もいい味だしてます。



▲大阪府 スギモトエサシノフさん：アイテム入手の時も渋いですよね（笑）。

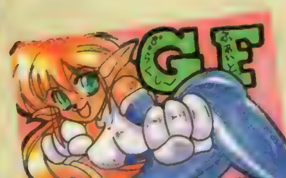
▼新潟県 山下こいつさん：やっぱり『ハンター』ですよねぇ。ダメ？





▲長野県 鯨伏あいさん：熊は……平八のペットなんですが。かわいいからOK。

▼富山県 あかざるさん：ルーミちゃんはどんなに可愛くてもやはり獣（笑）。





◀愛知県 中里仁里さん：怪獣映画のポスターっぽいかもですね。なんだかハリセンもド迫力。



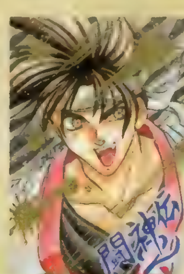
◀北海道 七海くすきさん：お魚くわえたドラ猫ですか。ってことはこの後をサ○エさんが追っかけてくる……代わりにモリガンが来たりして。



▲広島県 ポチさん：これまた薄いなぁ……色が出るかなぁ出るといいなぁ。

▼兵庫県 うにゃうにゃさん：さりげなくぶら下がるポリタンがグッド。





▲長崎県 翠雲純さん：ちょっと目つきの悪くなりそうなエイジ。

▼埼玉県 TERAさん：魔剣道壱号。彼女強いです。竹刀持ってるし。





▶千葉県 木村吉伸さん：ポリスノーツも出るし、言うことないですね。後は発売日が気になるだけ。

◆カラーイラストの基本

読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。これまたよろしいですか？①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色塗り。色が薄いと印刷で発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。②：掲載されるとポイントが加算：ルールは168ページのPSの奴隷に準拠してます。イラストはポイントが高いので総合チャンピオン（本を買った上にハガキをくれる偉い読者様に与えられる称号）になる近道かも！③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：近日完成予定。まだ何かわかりませんが、必ずもらえます。

お知らせ
電撃プレイステーション増刊号「R」の発売日は11月15日(水)です

電撃Play Station12月号 BIG PRESENT

ビッグプレゼント

電撃プレイステーションをいつも愛読してくれている皆さんへの感謝の証としてのプレゼントコーナーです。今回はソフト、周辺機器、メーカーさん提供グッズといろいろ揃えてみました。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、178ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者は2月号（12月27日発売）で発表します。なおアンケート回答の内容は当選・落選には関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えてください。

SOFT PS専用ソフト6タイトル



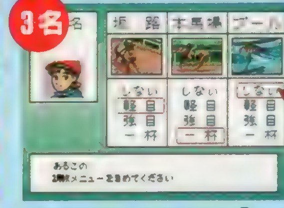
3名

1 土器王紀
（提供／バンプレスト）



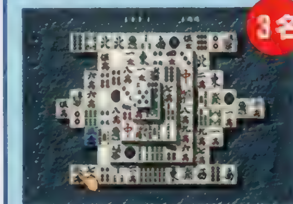
3名

2 THE鬼退治
（提供／日本一ソフトウェア）



3名

3 サラブレッドブリーダーII
（提供／ヘクト）



3名

4 上海 万里の長城



3名

5 ヴィクトリー・ゾーン



3名

6 ガンナーズヘヴン

HARD 周辺機器2種



3名

7 スーパープロコマンダー
（提供／オプテック）



3名

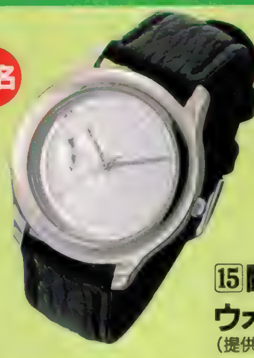
8 純正マウスセット

GOODS メーカーさん提供アイテムなど9種類



5名

9 菅原祥子さんサイン入り画面写真

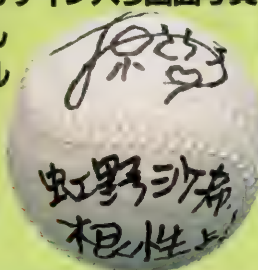


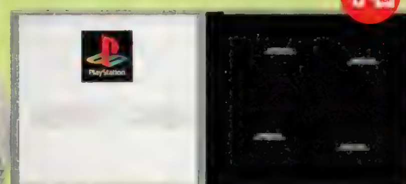
3名

15 闘魂烈伝ウォッチ
（提供／トミー）

10 菅原祥子さんサイン入りボール

3名





3名

16 メモリーカードケース

宝魔ハンターライムぬいぐるみ



各1名

11 すとまくん
12 かまぐっち
13 ろうそくん
14 ますから
（提供／アスミック）



5名

17 DEFCON5キーホルダー
（提供／マルチソフト）

電撃Play Question プレイクエスチョン

1995 December
HOW TO WIN

またも始まる電撃プレイクエスチョン。今月も、熱くて死にそうな攻略の数々を、あなたにお届けしちゃいます。うおっしゃー!

くるりんPA!

●ジャンル／PZG●メーカー／スカイ・シンク・システム
●発売日／発売中●価格／¥3,980
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可(2人)

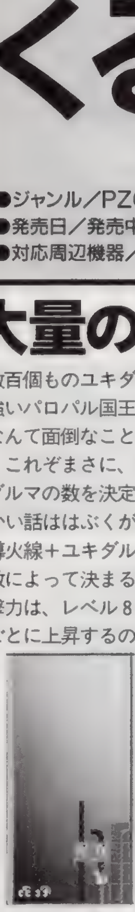
ココで悩む PS わかんないぞチェック

あまり目立たないけど、対戦のバランスがよく、多少腕の差があってもかなり楽しめる良作っす。発売してからけっこうたつので、今回はちょっと特殊な攻略をしてみました。普通にやるんだったら、キャラによって積み方を変えていかないといけないところがポイントだぞ。（TAC☆）

大量のユキダルマでパロパル国王もイチコロだ!!

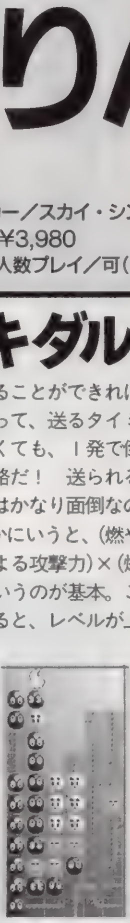
数百個ものユキダルマを送ることができれば、手強いパロパル国王が相手だって、送るタイミングなんて面倒なことを考えなくても、1発で倒せる。これぞまさに、究極の攻略だ！　送られるユキダルマの数を決定する計算はかなり面倒なので、細かい話ははぶくが、おおまかにいうと、(燃やした導火線＋ユキダルマの数による攻撃力)×(爆弾の数によって決まる倍率）というのが基本。この攻撃力は、レベル8以上になると、レベルが上がるごとに上昇するのだ。

①レベルを上げる



◀まず導火線はどんどん燃やして、落下速度のレベルを上げる。

②爆弾をためる

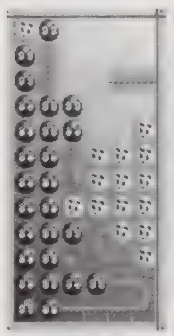


◀爆弾は燃やさずに、こんなぐあいにひたすらためていくのだ。

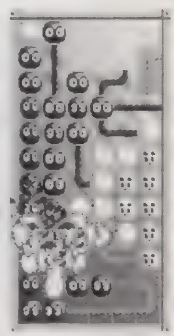
◉記録に挑戦!　目標1000個!!

では、実際に大量送りを狙うには、どのキャラがいいか？　前述の倍率を上げやすいのは、アイテムが爆弾系のキャラだが、Sボンバー、時限爆弾は、通常の爆弾よりも倍率の上がり方が不利になるので、もっとも大量送りに向いているのは加奈ちゃんとガブリエルXXということになる。加奈ちゃんのほうが扱いやすいが、下の例ではあえてガブリエルを使ってみたぞ。

大量送りを狙うときのやり方は、どのキャラでも基本は同じ。とにかく導火線ブロックだけをガンガン燃やしてレベルを上げながら、爆弾をためて点火するのだ。フィールドの左右を、導火線用と爆弾用にするとやりやすいぞ。ちなみに1000個以上送るなら、レベルは14〜15は必要。タイトル画面の後のデモで、最大ユキダルマ数のランキングを見られるぞ。



▲多少やばくなってきても、限界までねばってレベルUP＆爆弾をためよう。



▲爆弾ばかりなので、点火地点も選ばない。フィールド上方の画面外も利用できるぞ。

ガブリエルでGO!

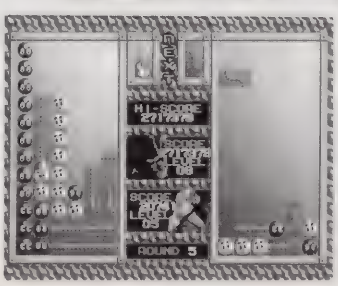


◀ユキダルマを掘って反撃できるが、連続送りに弱いのが弱点。

やったあ!



◀まあ、ここまでやらなくても、150個くらい送れば、ラブリーロケットでの反撃も効かないぞ。



◀導火線をつなぐテクニックはいらないが、うっかり爆弾の山の方まで点火してしまわないように注意が必要。

これで1000個!



◀ユキダルマ数の表示に注目。百の位の0は、1000以下だったら表示されないはずなのだ。

ポイントQ&A

Q：このゲームは、選んだキャラによってけっこう強さが違うと思うんですけど、対戦でやるなら誰がいちばん強いですか？
A：実際には、キャラごとのアイテムの特性を考えた積み方ができれば、それほどキャラによる強さの違いというのは出てこない　しいていうなら、上に挙げたように大量送りのしやすい加奈ちゃん、2タイプの特殊ファイアーの使い分けで反撃の楽なレインあたりが強いキャラといえるだろう。あと、ナタクーショはちと弱いス

三國志IV

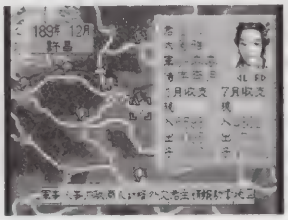
●ジャンル／SLG●メーカー／光栄
●発売日／発売中●価格／¥10,800
●対応周辺機器／マウス、メモリーカード(4ブロック)●多人数プレイ／可(8人)

ココで悩む PS わかんないぞチェック

好きな人にはとことんたまらないゲーム。PS版は価格が高いけど、読み込みもSSや3DOに比べると断然早いので、多人数プレイでも問題なく楽しめるぞ。あと、11月号のはじめて物語でできないといったウラワザ（皇帝になるヤツ）は製品でもできました。　（まこちゃん将軍）

最強最大の戦国SLGをプレイしよう

「三國志」ファンの間では、根強い人気を誇っている光栄の『三國志』。シリーズを重ねるごとにより完成されたゲームになっていった。PSで発売されたのは最新作の『IV』。登場する武将たちに、それぞれスキル（能力）を設定することで、個性をだすことに成功している。また、国経営や戦争も奥深いものになり、より白熱した対戦プレイも可能なのだ。


◀中国大陸の覇者を目指そう。キミだけの歴史が楽しめる。

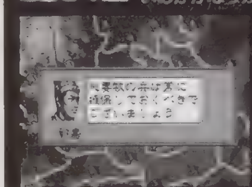
◉内政――まずは国造り

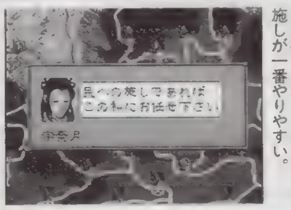
このゲームの目的は中国大陸の統一。そのためにはまず自国の強化がとても大事。内政は担当者と費用を決めるだけで、自動にやってくれる。基本的に内政に重要なパラメータは政治。内政をやらせるなら政治数値が高い武将にしよう。あと忘れちゃいけないのが民忠。コレが低いと1月と7月の税収入の時、あまり金や米がもらえずガッカリなのだ。この民忠を上げるには施しが一番早い。このとき関係してくるパラメータは魅力。ただしたまに施しをさせる武将を選択する前に武将の方から志願してくる時がある。この場合は迷わずその武将に任せよう。その方が、いつもより効果が大きいのだ。またこれは完全にランダムなので、志願してくるまで何度も命令をキャンセルするといいぞ。

ピックアップ武将 内政編



郭嘉字は奉考。知力99、政治92、魅力69。曹操のブレーンとして活躍する。シナリオ1なら、早い時期に在野武将として許昌に出現するので、必ず配下に加えよう。寿命が短いのがかなり残念。

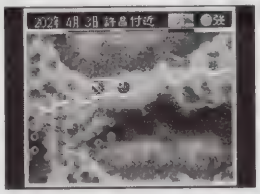

◀ダークな感じの曹操軍の中で唯一、清爽なイメージを持つ武将なのではないだろうか。


◀結構な確率で志願してくる。施しが一番やりやすい。


▶人口の多い洛陽や長安などを領土にするとかなり楽

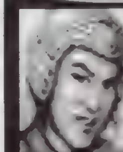
◉戦争

兵士の種類は歩兵、騎馬兵、弓兵の3つ。歩兵はタダだが騎馬と弓は、前もってそれぞれ兵数分揃えておく必要がある。オススメは弓兵。金はかかるが、その分射程もあるし強力。さらに強弩や練弩などの強い弓に変えれば、もはや戦場では無敵。あと指揮している武将が弓兵のスキルを持っていれば言うことなしだ。

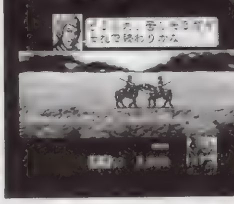

◀弓兵は、相手の移動距離より遠い所から攻撃できるのが強み。無理してでも弓を買おう。

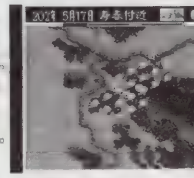
また、兵数が少なくても計略を使えば少数で大軍を相手にできる。実際の「三国志」でも諸葛亮や徐庶などが計略を使い、わずかの兵で何十万という大軍を打ち破った。もっともポピュラーなのが火計。風向きさえよければ、相手の兵数を大幅に減らせるぞ。その他に風変、天変、混乱などと組み合わせると、無敵の軍隊となりうる。

ピックアップ武将 戦争編



趙雲字は子竜。統率96、武力98、知力85。諸葛亮をして「我が右腕」とまで言わしめた。昔、私は友だちとこのゲームで、どちらが趙雲を配下にするかでよくケンカしたものだ（実話）。

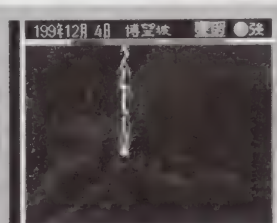

◀武力92の武将相手に楽勝の趙雲。「三国志」でもっとも人気がある武将ではないだろうか。


▼風向きを変えられる風変。これだけでは何の役にも立たないが、火計と組み合わせると恐るべき兵器となる。


▲風変で風向きを自由に変えられれば敵の部隊を火の海に。こうなるとアッという間に兵隊が減ってしまうのだ。

悪魔の計略"落雷"

実は計略に落雷というものがある。相手の兵数を9割も減らせるという魔法のような計略だ。ただし、あの諸葛亮でさえ使えないという…。戦闘を繰り返せばいつか覚えるらしい。ただ、新武将ならスキルはランダムで決定されるので、もしかしたら……。


◀強力なのだが7対3の確率で自分が喰らう（自分が3）。あまり当てにしない方が……。

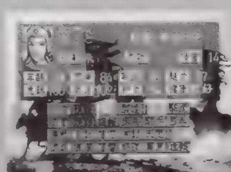
真・三國志 三国志リプレイ

そして始まった

しめ切りが迫ったある日、編集部に『三國志IV』のサンプルが届いた。それを「三国志」好きのH、S、Mの3人が見逃すはずはなかった。仕事もそこそこに仲良くマルチプレイを始める3人。もう2日も家に帰っていないのに……。3時間以上かけて、それぞれ新武将を30人作る（最大100人登録できる）。5人ずつ配下にして始めることに。シナリオは2を選択。Mは何となく許昌（実は曹操系の武将がよく出現することをこっそり知っていた）、Hは趙雲欲しさに壌平、周喩が好きなSはもちろん孫堅の近くの長沙からそれぞれスタート。…しかしすでにこの時点で、もはや終電はない（また徹夜…）。

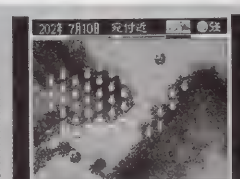
Mは周りの国が強いこともあって、自国の強化に専念。Hは早々と北平（趙雲が登場するとこ）を手に入れていた。Sも周喩の前に、孫堅を手に入れよう（君主も戦争に勝ち捕らえれば部下になる）と果敢に攻めるが、落雷がうまく当たらず（これは運なのでSはよっぽど運がない）苦戦したが、何とか勝利し配下に。

実は仮想モードで始めているので、武将が出現するのはランダム。しかし、まだ誰も気づいていなかった。


◀M自慢の女武将。しかし名前が…。やれやれ。

不幸のS

数年たち、HとMは順調に配下を増やし、領土を広げていた。だが、Sは落雷が自軍に当たったり（計7回）、周喩が別の武将の配下になっていたり（Hは奇跡的に趙雲をゲット）といいことがなかった。落雷の真の恐怖を知るSは自分なりの戦い方を考案。火計により持久戦に持ち込む（兵糧が無くなると戦争は事実上負け）というせこいテにでた。この方法により（かなり時間はかかったが）領土を広げたS。今度は計略で楽に勝とうと、埋伏武将として程普（知力82政治72結構使える武将）を敵国に送り込む。だが送り込んだ先の君主が病死してしまい、なんと程普が跡継ぎになってしまった。こうなったら彼とはもはや敵同士……。ようやく軌道に乗り始めたと思った矢先のS不幸であった。


◀敵国を火の海にする、とんでもないSの作戦。

とまぁこんな感じで僕らはプレイしたけど他にもいろいろな遊び方があると思う。新武将でニセの五虎将を作ってばらまき、最初に5人とも揃えた人が、他のプレイヤーから褒美として金5000もらえる（もちろんゲームの中の話、外交の進物であげるのだ）という変なルールを作ってみてもおもしろいかもね。

ポイントQ&A

Q：スキルに落雷というのがあるんだけど、どの武将も使えません。どうやったら使えるようになるの？
A：確かに最初から持っている武将はいない。記事でも書いた通り新武将なら最初から持っている可能性がある。武将を作ってみて、いったん始めてみる。落雷を覚えていなかったら新武将の名前だけを変える。するとスキルは変わるからコレを繰り返せばいつか落雷を持った武将を作れる。

海底大戦争

●ジャンル／STG●メーカー／エクシングエンタテイメント
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可(2P)

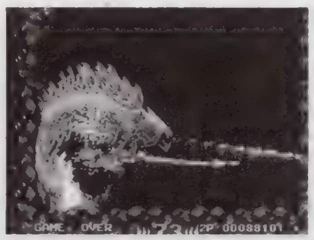
ココで悩む PS わかんないぞチェック

アイレムの作品といえば、緻密なグラフィックが印象深い。「海底大戦争」のオリジナル版を手がけたのがアイレムということもあって、このゲーム最大の見所も描き込まれたグラフィックに尽きる！　オブジェ破壊時などの、細かい動きの数々には、ぜひ注目して欲しい。　（JOH）

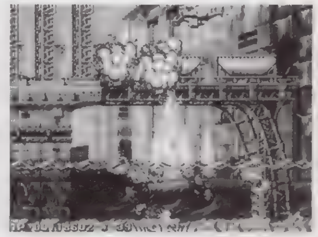
潜水艇を駆使して、海路を開け！ バラまきSTG攻略

『海底大戦争』といえば描きこまれた美しいグラフィック、コレである。オリジナル版がアーケードに登場したのはちょっと前のことだけれど、このグラフィックのクオリティは今なお色あせてはいない。そのスゴさを読者のみんなにも見て欲しいので、このページでは攻略を最後まで進めるための、簡単なポイントアドバイスをお届けすることにしよう。

通常面では、破壊可能なものが所狭しと配置されている。敵だけではなく、障害物でも壊せる物は多いので、よく注意してみよう。6匹の手強いボスに関しては、攻略ポイントを下で紹介してみるので、参考にしてほしい。



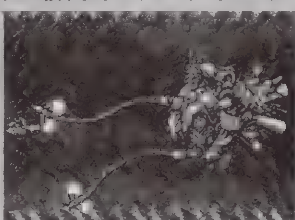
◀中ボス級のキャラ。その滑らかな動きにご注目あれ。



◀地形やキャラなどの爆発や崩れ落ちる様子は、実に見事なのだ。

ステージ1●ボス

最初のボスはミサイルと触手の2つを使って攻撃してくる。ミサイルは叩き落とせるので、破壊しつつボスへの攻撃を狙おう。この時、画面まん中の高さにいると、ミサイルを処分しつつ避けるのが難しくなるので、上なり下なりに寄っておいた方が有利に戦える。触手攻撃は写真の高さ（画面左いっぱい）にいれば全く問題ない。また、触手が4本登場する場合もあるけれど、同じようにしていればこれもOKだ。見掛けに動揺しないようにしよう。



▶1面ボスはこの高さで連射していればOK。

ステージ2●ボス

このボスは攻撃形態を2段階にわけて自機を襲ってくる。最初の形態では、天井からレーザーなどを出してくるので、画面中央付近で必要に応じて左右に動きつつ、ミサイルをたたき込もう。第2形態のボスは、水中に浮かび、上から弾を降らせてくる。自機の当たり判定の横幅は結構大きいので、避けることに重点を置きながら攻撃しよう。



◀まずは天井いるボスに攻撃を加えて、水中に引きずり下ろしてしまおう。



▶水中では、魚雷での攻撃ができるので、ダメージも加えやすいのだ。

ステージ3●ボス

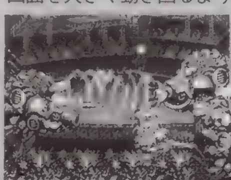
最上部に到達してから、ボスとの本当の対決が始まる。ボスは目玉攻撃と腕パンチをしてくるのだけれど、天井を攻撃すると岩が落ちてくるので注意すること。腕パンチは、放たれる前に拳が見えるので避けるのは簡単だ。目玉もスピードは遅いし破壊も可能なので、追い詰められない限り問題はない。ボスの弱点は顔面で、直接攻撃をするほかにも、ミサイルで天井から岩を落として、それをぶつけるという方法もあるから覚えておこう。



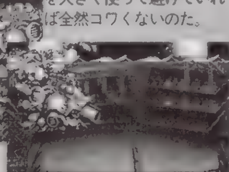
▶3面は終始ボスとの対決で進行するのだ。

ステージ4●ボス

2台ペアで登場する唯一のボスである。このボスの攻撃は基本的に全く怖くないのだけれど、渦巻きが厄介だ。渦巻きに接触してもミスにはならないが、自機を捉えるような働きをするので、巻き込まれないようにするのが鉄則。2台ペアに対処する時も、1台だけを相手に攻撃する場合も、画面を大きく動き回るようにして対抗しよう。



◀2台の複合攻撃は、画面を大きく使って避けていれば全然コワくないのだ。



▶一台を倒したら、左上スミから攻撃する手もある。危険は伴うけれど楽だ。

ステージ5●ボス

ボスから炎、天井からは火山石で攻撃が行われるけれど、写真の位置（本当はもう少し前に出た方がいい）で戦うようにすると楽だ。ボスの炎は確実に避けつつ、火山石は接触前にミサイルなどで破壊する、これが攻略の基本スタイルになる。ボスの口から、連なった噴煙が吐かれてきた場合は、画面下の方に逃れよう。
ボスの炎攻撃は、できるだけ余裕を持って避けるようにしよう。相手をよく見ていれば大丈夫だ。



▶ボスの炎は当たり判定も大きめなので要注意。

ステージ6●ボス

最初に苦労するのは、むしろ対決の前の段階だと思う。一度ボスを追い越した後、再び後方に回り込むシーンがあるけれど、ここでは本体のミゾ部分に入り込むチャンスを逃さないようにしよう。このタイミングを逃すと、痛い目を見る。実際の対決時は、機雷やミサイルなどを放ってくるので、これらを避けつつパーツを破壊する。4つのパーツ全てを破壊すると、ボスは最終段階に。前方からのミサイルと後方からの弾の間を抜けつつ、攻撃を。



▶最終ボスは画面に入りきらないほど巨大。

ポイントQ&A

Q：このゲームのパワーアップでは何がお勧めでしょうか。また、逆に取ってはいけない武器などもあったら教えて下さい。
A：前方攻撃を行う魚雷（3種類）と上方攻撃を行うミサイル（2種類）は、どの種類も際立った特徴がある訳ではないので、取ってはマズい武器は存在しない。あえて言えば、威力などを重視して、魚雷はクラッカーが一番お勧め。ちなみに、超音波魚雷は、直接敵に当てるよりも敵のギリギリを通過させる方が威力が大きいぞ。

ZERO DIVIDE

セロディバイド

●ジャンル／対戦ACT●メーカー／ズーム
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2人)

ココで悩む PS わかんないぞチェック

今や、PSを代表する格闘ゲームといった感じの「ゼロ・ディバイド」。なかなか勝てない人に贈るワンポイントアドバイス。格闘ゲームはプレイした時間だけ強くなれるのだ。とにかく練習あるのみ。なお固有技のコマンドは先月号などを参考にしてください。（うさぎちゃん隊）

各キャラの戦い方をワンポイント攻略

電撃では、今までいろいろな面からこの『ゼロ・ディバイド』を攻略してきたが、今月はそのおさらいとして全11キャラクターの基本的な戦い方をまとめてみたぞ。各キャラに共通していえることは、中段攻撃をうまく使うことと、いかにして投げ技を決めるかということ。中段攻撃はしゃがみガードできないので、下段攻撃と織りまぜて使うといいだろう。投げ技は、間合いをつかむのが難しいので慣れないとなかなか決まらないが、唯一全身にダメージを与える攻撃なのでぜひ活用したい。

各キャラそれぞれの特徴を理解して、キミのお気に入りのキャラで最強を目指せ！

TAU

人型でないため間合いのつかみにくいキャラ。パンチやキックなどそこそこリーチがあるが、固有技がないのでイマイチ攻め手に欠ける。投げ技のT・スイングはコマンドは難しいが、攻撃力はかなり高いので、いかにこの技を決めるかがタウのポイント。相手の技の空振りやガードの後がチャンスだ。

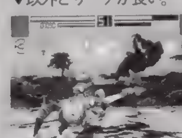


▶T・スイングはこのまま場外に投げてしまうことができる。

NEREID

後ろ向きで戦えるなど、他のキャラとちょっと違った印象のネレイド。中段攻撃のダーティアッパーは空振ればスキこそ大きいものの、相手を浮かせることができるため、できればこの技をメインに攻めていきたい。

▼以外とリーチが長い。



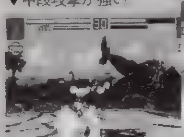


▲浮かせたらコンボだ。

ZERO

いかにも主人公といった感じのゼロ。特に欠点はないが、これといった長所もない平均的なキャラ。豊富な中段攻撃を持っているため接近戦で戦うのが有利。しゃがみ攻撃を牽制に使い、中段攻撃からコンビネーションを狙おう。

▼中段攻撃が強い

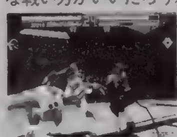




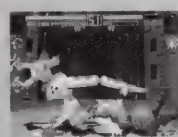
▲下段キックで牽制。

DORACO

ドラコの技は全体的にリーチがあるのだが、出るまでに時間がかかるのが欠点。中段のヘッドバットと下段のしゃがみパンチなどをうまく組み合わせて、技のスキをカバーしていくような戦い方がいいだろう。



▲ヘッドバットは中段攻撃技なのだ。



▲相手が倒れたら必ずダウン攻撃を決めよう。

ZULU

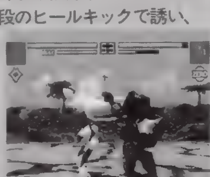
ゼロ、シグナス、イオスなどキャラと同じ技を使うため、基本的には強いキャラ（一応ボスキャラだし）といえる。ただオリジナルの技より、どれもスキが大きくなっているため単体で出すとイマイチ弱い。戦い方としては、ゼロと同じように下段で牽制し、中段からのコンボを狙っていこう。



▶各キャラの集合体といった感じのズール。技が豊富だ。

IO

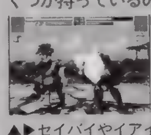
タイプ的にはゼロに最も近い。イオも強力な中段攻撃をいくつか持っているので、戦い方としてはやはり中段がメインになるだろう。ただ、コンビネーションはあまり強力なモノがないので、これに頼らず下段のヒールキックで誘い、ブリスキックで攻めるなど、機動性を生かした戦い方をしよう。

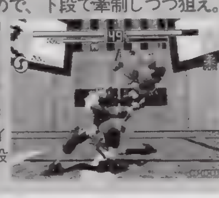


▶ブリスキック。見た目は上段だが、実は中段の攻撃属性。

CYGNUS

手に剣を持っているのでリーチの長さは全キャラ中トップ。技も豊富で、中段や下段攻撃もリーチが長く、スキもないので非常に戦いやすいキャラといえる。中段攻撃からのコンボをいくつか持っているので、下段で牽制しつつ狙え。

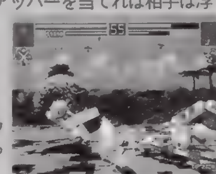




▲▶セイバイやイアイギリなど、豊富な中段攻撃を持つ。

XTAL

ズールよりボスキャラらしいイクストル。技は全キャラ通して見ると少ない方だが、どれも攻撃判定、威力が強い。投げ技も間合いが広くダメージも大きいので、いろんな戦い方ができる。中段のゴッドアッパーを当てれば相手は浮くから、そのままコンボにつなげてしまえば、かなり楽勝だ。



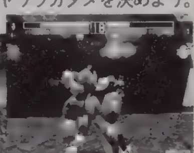
▶うまくいけば、ダウン攻撃が2回も決められるぞ。

EOS

柔道の技を使うイオス。そのためか全体的に技のリーチが短い。いかに相手の懐に入り、投げ技を決めるかが課題。中間距離から、唯一リーチのある下段のシタ・ウラダタミで攻めつつ、コンボを狙いにきたらヤワラガタメを決めよう。

▼チクチク攻めよう

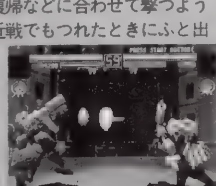




▲上段パンチを取れ。

WILD3

一撃でパーツを破壊できる銃を持っているワイルド3。ただ普通に撃っても出るのが遅いので、ほとんど期待できない。相手の起き上がりハング状態からの復帰などに合わせて撃つようにしよう。また接近戦でもつれたときにふと出してみると意外と当たることがある。たまに狙ってみるといいだろう。

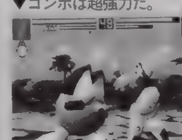


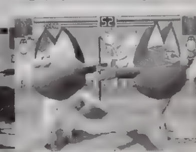
▶いかにして銃を当てるかが、ワイルド3のポイントだ。

NECO

隠しキャラ。見た目はカワイイ（？）ネコだが、性能的にはイクストルと同様のかなり強いキャラ。技のスピードが早くスキもほとんどないので、積極的にコンボを狙っていこう。投げ技も間合い、ダメージともトップクラス。

▼コンボは超強力だ。





▲投げ技はかわいい。

ポイントQ&A

Q：隠しキャラのネコが使いたいんだけど、ノーコンティニュークリアができません。

A：ネコを使うにはズールとイクストルでクリア（ズールを倒す）すればいいんだけど、その前にイクストルを使えるようになっていなければいけない。一番いい方法は、負けそうになったら2Pで乱入し、1P側にわざと勝たして、勝つまでトライするというやり方。これならコンティニューしたことにならないのだ。

ウィザードリィⅦ
ガーディアの宝珠

●ジャンル／RPG●メーカー／SCE
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(4ブロック)●多人数プレイ／不可

ココで悩むPS わかんないぞチェック

「ウィズⅦ」がPSに登場して、一番嬉しく感じた点はグラフィックの強化である。これで、冒険がよりスリリングになり、感情移入もしやすくなった。文字が一部読みにくいとか、CDアクセスが多いとかの不満の声もあるけれど、シリーズの次の移植にも、ぜひ期待したいものである。(JOH)

初心者パーティ御用達―旅立つ前の準備ガイド

◉ベストなパーティ編成とは?

この『ウィザードリィⅦ』では、冒険の途中でも一定の条件を満たしている場合には転職することができる。ただし、種の変更やパーティの組み替えなどは、一度冒険に旅立ってしまうと、２度とすることができないのだ。パーティ編成によってゲームの難易度は全く違ってきてしまう。最初のキャラクターメイキングは非常に重要だということを認識しておこう。

職業も、よくバランスを考えて選択するようにしよう。戦士系３人、僧侶、魔法使い、バードという組合せが一番ベストなパターンだ。僧侶とバードはキーポイントで、この２人はハズせないぞ。盗賊の代わりにバードを加えたのは、盗賊としての技に加えて、唯一〝楽器〟を扱えることに理由がある。楽器はアイテムとて使うと魔法と同じ効果がある上にMPを消費しないメリットを持ち合わせているので、とても重宝されるのだ。３人の戦士系は好みに任せて構わないのだけれど、体力と腕力に優れているドラコンなどが向いているぞ。また、戦士の中で特にお勧めしたいのがバルキリー。戦士の特徴を持ちながら、戦いの神を崇拝しているために、レベル３以降で僧侶の書で扱う呪文を使えるようになるのだ(しかも、成長も早いのが嬉しい)。ちなみに、このバルキリーは全職業の中で、唯一女性でないと就くことができないから覚えておこう。

あと、キャラクター作製時に与えられる〝総合能力値〟の値はランダムになっている点もチェックしておくこと。この数値が高い方が就業できる職業の種類が多くなるので、理想の数値が出るまでキャンセルを繰り返す手もあるのだ。



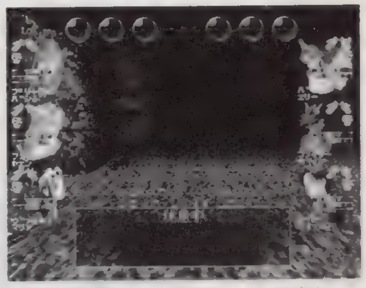
◀バルキリーは頼りになるので、ぜひ押さえておきたいキャラ。女性でないとなれないのだ。



▶自分の好みに合わせて、パーティ編成ができる。もちろん、好みだけでもクリアすることはできるぞ。

◉休息とセーブはこまめに利用

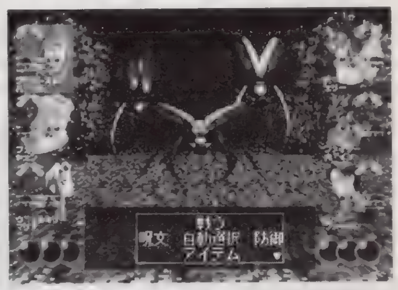
HPが減った場合に一番有効な回復方法は〝休息〟する、つまり寝てしまうことだ。ただし、寝ている時にモンスターに襲われることもあるので多用は禁物だぞ。そこで、まず休息する前には必ずセーブしておこう。そして、少し休息してから起きてセーブ、また少し休んで…と繰り返すのが一番理想的だ。大ダメージを受けているキャラがいる場合は、MPの回復スピードがHPのそれよりも早いのを利用して、僧侶の回復魔法を使うといいだろう。基本的に小部屋で、ドアを締め切って寝ていると襲われにくいけれど、一応どこであっても休息することは可能になっている。



▲休息中にも襲われることがあるので、こまめに休息とセーブを繰り返すのが一番安全。

◉序盤の戦闘のコツとは?

「Ⅶ」では敵に遭遇する確率が減った分、戦術的な要素が濃くなっている。しかも序盤では味方のパーティに不利なバランスになっているので、とにかく相手の動きを止めてしまうことが大切になる。そのために一番有効なのが、眠らせてしまう戦法。先のアドバイス通りバードを仲間にしているなら、戦闘中はずっとリュートを弾かせておこう。一度眠ったモンスターは、武器攻撃をすると起きてしまうので、攻撃魔法で痛めつけよう。また、序盤では戦士系のキャラの武器攻撃はまず当たらないけど、常に攻撃をさせるようにするといいぞ(武器のスキルを少しでも上げるため)。戦士系の攻撃が当たるようになるまでは、魔術師の呪文で勝負だ。

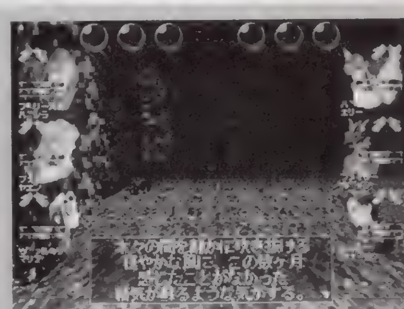


▶敵と遭遇したら戦闘シーンに突入だ。序盤はキャラが弱いので戦い方にも工夫が必要なのだ。

ウィザードリィの歴史

今回移植された「WIZ」は、最新作の７作目。過去のシリーズをすっ飛ばしていきなり７作目を移植するとは大胆不敵であるが、おかげで「Ⅶ」は家庭用ゲーム機では初の移植になった。そこでいきなり「Ⅶ」から遊ぶPSユーザーのため、これまでのシリーズに関する知識を紹介しよう。

まず「Ⅰ」～「Ⅲ」までは、同じシステムと世界観を使用し、謎解きとマップが違っているだけだった。「Ⅳ」は、「Ⅰ」の悪役を主人公とした外伝的なノリが特徴。「Ⅴ」になると多少システムに手を加えられた。ここまではストーリー的なつながりはほとんどない。そして「Ⅵ」で大幅なシステムの変更が計られ、世界観も一新。今回の「Ⅶ」は、「Ⅵ」のシステム、ストーリー、世界観を引き継いだもので、特にストーリーに関してはベタベタの続編となっている。実はパソコン版「Ⅵ」はマルチエンディングであり、キャラを転送した場合、どのようなエンディングを迎えたかによってオープニングが違うという、世界初のマルチオープニングゲームだったのだ。しかしPS版では前作がないため、この機能はない。ちなみに「Ⅵ」での目的は呪われたペンの捜索であり、いかなる終わり方をしようが、ペンを手に入れることはできなかった。かなり中途半端な終わり方をしているので、いきなり「Ⅶ」から移植するのは、ある意味では最善の方法だったのかも知れない。



▲「ウィズ」の歴史はこうして７作目まで引き継がれ、PSに登場するに到った。過去のシリーズも、どんどん移植されるといいよね。

ポイントQ&A

Q：元気よく冒険に出たはいいんですが、さて最初に何をしていいのやら分かりません。最初からこれでは先が思いやれますが、どうしたらいいんでしょう?

A：最初にニュー・シティという都市のそばにある、〝スターターダンジョン〟の地下１階で、朽ち果てた死体を調べてみよう。〝バルクの防具屋〟というチラシが見つかるはずだ。それを持ってニー・シティーという都市を目指そう。ここには職務に忠実な門番がいるけれど、チラシを持っていれば、うまく質問に答えられるはずだ。

Jリーグサッカー
プライムゴールEX

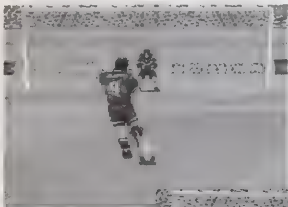
●ジャンル／SPG●メーカー／ナムコ
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2人)

より深く楽しむためのポイント

ＳＦＣでパート３まで登場している『プライムゴール』シリーズ。このシリーズの熱狂的なファンの要望に答え、ＰＳでも『プライムゴール』が登場した。11月号では選手のデータを中心にチェックポイントをお届けしたけれど、今回はその中で触れられなかったことや、初心者の要点などをピックアップして、このサッカーゲームを楽しむためのポイントを紹介していきたいと思う。

◉ＰＫのキメ方

慣れないうちはＰＫをキメることが非常に難しいと思う。まず、大切なのはボールを蹴る（ボタンを押す）タイミングを覚えることだ。失敗した場合には、遅すぎたのか、それとも早すぎたのかが画面で確認できるので、それを参考にして繰り返し練習しよう。ちなみに、方向キーでボールを飛ばす方向を決められるけれど、入力している時間が長すぎるとダメ…なんてことはないから安心してね。



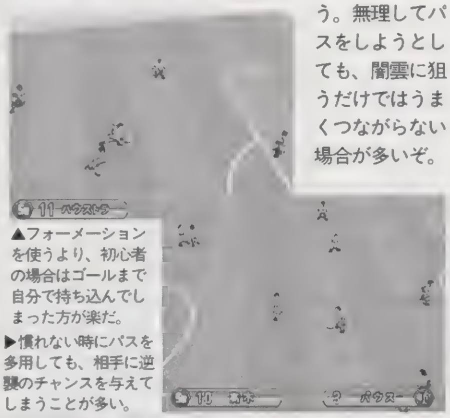
▲これがキック・ボタン入力のベストタイミング。この瞬間にバッチリとボタンを押していれば…。



▶ボールと一直線にゴールに突き刺さる。キーパーの動きによっては止められちゃうけど。

◉ボールを持ち込め

フォーメーションを駆使して、パスをしながらボールを持ち込むのがサッカーの魅力の一つだけれど、初心者の場合にはボールを一人の選手が持ち込むような強引な作戦を使ってしまうのも手だ。このゲームでは、フォーメーションを使わなくても案外すぐに相手側に攻め込むことが可能なことを覚えておこう。無理してパスをしようとしても、闇雲に狙うだけではうまくつながらない場合が多いぞ。



▲フォーメーションを使うより、初心者の場合はゴールまで自分で持ち込んでしまった方が楽だ。

▶慣れない時にパスを多用しても、相手に逆襲のチャンスを与えてしまうことが多い。

◉自分のチームを作ろう

このゲームの最大の特徴は最高で16人までのオリジナル選手を作ってしまえることにある。例えば、自分の実際に属してチームを作る…なんて夢みたいなことも可能なのだ。オリジナル選手はメモリーカードにセーブしておける上に、２つのメモリーカードに記録されたチーム同士の対決をさせることもできる。つまり、自分の作ったチームが記録されたメモリーカードを友達の家に持参して、友達のチームと対決ができちゃうんだよね。こんな楽しみ方ができるのはＰＳだけの特徴なので、フルに活用しよう。



◀好みの選手を作りあげよう。多少手間はかかるけれど、感情移入もしやすいのだ。

ハイパーフォーメーションサッカー

●ジャンル／SPG●メーカー／ヒューマン
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2人)

有効な攻め方をチェックせよ

最近のＰＳではサッカーゲームも一気に充実して、ファンには嬉しい限りだよね。このヒューマンからの新作も、サッカーボールに青春を感じる多くの読者たちに様々な感動をもたらすことだろう。そんなサッカーの感動を一番凝縮させたシーンと言えば、それはもちろんゴールシーンである。ここでは、そんなゴールシーンをバッチリ堪能するためのコツを特別にアドバイスしたみたいと思う。

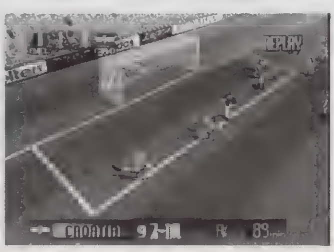
チェック１ ◉センタリングをキメよう

このゲームでは、ＣＯＭの動きがなかなか利口になっている。対人プレイ中でも、ＣＯＭ操作のキャラに注意すると、その傾向がよく分かるぞ。そこで、それを逆手にとって、センタリングを狙ってみよう。敵の選手やキーパーはボールを持っている選手ばかりを考えた動きをみせるため、なかなか有効な手段なのだ。

具体的には正面からではなく、サイドからボールを持ち込む。次に、写真の位置（これは一例に過ぎない）を参考にして、ボールをゴール前に放りこもう。あとはゴール前の選手にゴールを奪わせればＯＫ。この時、キーパーはボールを持ち込んだ選手の方に寄りすぎているので、選手はゴールのはしを狙う必要はない。軽く合わせるくらいの気持ちでシュートを放とう。逆に相手がセンタリングを狙っている時は、センタリングのコースを潰すことに専念しよう。



▲センタリングを上げるのは、だいたいこのくらいの位置で。芝生の線で位置を確認しよう。



▲あとは、ボールをダイレクトでゴールに入れるだけだ。決まった時はメチャ気持ちいいぞ。

チェック２ ◉入りやすい場所を読もう

ちょっと単調な戦法なのだけれど、正面から直接のゴールを狙う作戦もあるので覚えておこう。まずは左の写真で紹介している選手の位置をよく見て欲しい。この場所からまっすぐゴールを狙ってシュートすると、キーパーは防ぎ切れずに、ゴールを奪うことができるのだ。先に触れたようにこのゲームのＣＯＭの動きは利口なので、普通はボールを持った選手とゴールを結ぶ線には、誰かが入り込んできてしまう。しかも、ゲームの設定上、守る選手はどんなに強烈なシュートも軽く止めてしまうのだ（実際はこんなトラップは誰にもできないけれど）(笑)。そのために、ここでは右（あるいは左）にドリブルして、シュートするポイントに到達すると同時にボールを蹴るようにしよう。そうすれば、守る選手もボールに触れることはできず、見事ゴールを奪えるぞ。



▲直接ゴールを狙う場合はこのくらいの位置で。特に横方向には注目あれ。



▶こうすれば、見事にボールがゴールギリギリの場所に突き刺さるのだ。

ポイントQ&A

Q：実は、お恥ずかしい話ながら実際のサッカーに詳しくないんです。『プライムゴールＥＸ』で重要なオフサイドって何なんですか？
A：オフサイドというのは「キーパーしかいないゴール前に待ち伏せしている選手にはパスしちゃダメ」ってルール。ボールをパスするのは、守る選手の前でパスすることに決まっているのだ（実際には、これじゃ言葉が足りないけれど、そう考えると分かりやすい）。ちなみに、オフサイドを誘う作戦はオフサイドトラップと言う。

アクアノートの休日

●ジャンル／ETC●メーカー／アートディンク
●発売日／発売中●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード(4ブロック)●多人数プレイ／不可

海底散歩ガイド完結編

10月号と11月号にて、「アクア」の生物たちを紹介したけれど、好きな音・嫌いな音の一覧表の全てはまだ載せていなかった。そこで、今回は海底建造物の正確な位置に加えて、好きな音・嫌いな音の一覧表の後半部分をお届けしよう。下の表で、〝ナンバー〟というのは11月号123ページで紹介した生物たちの写真番号にあたり、左から「好きな音」「嫌いな音」「心が通った時のジェスチャー」を表している。

◉海底建築物はここにある

この海底には、実に不思議な地形や謎の遺跡などが、たくさん眠っている。また、その全てに出会えずにいる人も多いのではないだろうか。そこで、ここでは海底に隠された様々な建造物の位置をバッチリ教えちゃうぞ。下の一覧表では、システム画面で〝POINT VIEW〟を選択した時のマップ上で、それぞれの物体が、基地（赤い三角形で表示されている）からどのくらいの場所に存在しているかを表している。これを参考にして、君も未発見の建造物を探しに出掛けよう。



▶遺跡もたくさん眠っている。はるか昔に天変地異で沈んでしまったのだろうか。



◀不思議な物体が多いけれど、これもその中の一つ。いったい誰の足跡なの？

北の巨大魚	西−77	北−92	化石:恐竜の頭部	西−63	南−116
南の巨大魚	東−110	南−122	化石:古代魚の骨	西−104	南−18
巨大な卵	東−14	北−74	化石:アンモナイト	西−99	南−104
沈没船	東−43	北−74	化石:謎の足跡	西−97	南−104
幽霊船	東−44	北−21	遺跡:ピラミッド	西−51	北−42
ピンクのツボ	西−92	南−34	遺跡:四本の石柱	西−80	北−16
地形:三ツ岩	東−32	南−84	遺跡:水道橋	東−34	南−60
地形:四ツ岩	西−76	南−52	遺跡:ギリシャ神殿	西−122	南−129
地形:五ツ岩	東−80	北−33	遺跡:巨大な祭壇	東−83	南−105
地形:乗っかり岩	西−56	南−14	遺跡:万里の長城	東−60	南−40
地形:人面岩	西−22	南−44	遺跡:巨大な迷路	東−91	南−7
地形:サンゴの庭園	西−104	北−58	遺跡:謎の寺院	東−98	北−100

アクアを彩る生物[好きな音・嫌いな音]

ナンバー	好	嫌	ジェスチャー	ナンバー	好	嫌	ジェスチャー
ナンバー55	L1	−	挨拶する	ナンバー80	R1	R2	横旋回
ナンバー56	L1	L2	宙返り	ナンバー81	R1	L2	横旋回
ナンバー57	L1	−	きりもみ	ナンバー82	L2	−	横旋回
ナンバー58	L2	R2	きりもみ	ナンバー83	L1	L2	尾を振る
ナンバー59	R2	L1	横旋回	ナンバー84	R2	L1	横旋回
ナンバー60	−	−	反応無	ナンバー85	L2	R1	横旋回
ナンバー61	L2	R1	横旋回	ナンバー86	L2	R1	横旋回
ナンバー62	R1	R2	眠りこむ	ナンバー87	L1	L2	横旋回
ナンバー63	L1	L2	横旋回	ナンバー88	R2	R1	のたうつ
ナンバー64	R1	R2	横旋回	ナンバー89	R2	R1	横旋回
ナンバー65	L1	L2	横旋回	ナンバー90	R2	R1	横旋回
ナンバー66	R2	R1	横旋回	ナンバー91	R1	R2	横旋回
ナンバー67	L2	R2	横旋回	ナンバー92	−	−	(群のみ)
ナンバー68	L1	R2	横旋回	ナンバー93	−	−	(群のみ)
ナンバー69	L2	L1	横旋回	ナンバー94	−	−	(群のみ)
ナンバー70	R1	R2	横旋回	ナンバー95	−	−	(群のみ)
ナンバー71	−	−	(群のみ)	ナンバー96	−	−	(群のみ)
ナンバー72	R2	L2	横旋回	ナンバー97	R2	L1	口を開く
ナンバー73	L1	−	横旋回	ナンバー98	R2	−	口を開く
ナンバー74	−	−	反応無	ナンバー99	L1	−	引っ込む
ナンバー75	L2	L1	横旋回	ナンバー100	L2	−	伸びる
ナンバー76	L1	L2	横旋回	ナンバー101	L2	−	広がる
ナンバー77	L1	R2	眠りこむ	ナンバー102	L2	R2	縦回転
ナンバー78	L2	R2	横旋回	ナンバー103	L1	R2	きりもみ
ナンバー79	R1	R2	横旋回	ナンバー104	−	−	反応無

V-TENNIS

●ジャンル／SPG●メーカー／トンキンハウス
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2人)

勝ちたい人のためのプレイガイド

このテニスゲームはとても遊びやすく作ってある。確かにゲームの奥深さという点で見れば物足りないかもしれないけれど、初心者でもスンナリとプレイを楽しむことができる点は、評価できるのではないだろうか。ただ、自分が打ち返しやすいということは相手にも同じことで、ヤタラと長いラリーになりがちだ。ここでは、そんな試合展開を打破すべく、勝つためのテクニックを紹介してみたいと思う。

◉打ち返すタイミングを読め

このゲームの場合、ボールを打ち返す時のボールに対するキャラの左右の位置どりは、そんなに重要ではない。そのために、基本は、ボールを打ち返すタイミングということになる。最初はコートの後ろに位置して、普通に飛んできたボールを打ち返せるように練習しよう。ボタンを押すタイミングは、ボールがバウンドする直前くらいがベストだ。慣れてきたら、キャラにボールがどの程度近づいた時がベストなのかを考えながらプレイしよう。これをシッカリつかんでおかないと、右で紹介するネットプレイを狙う時に苦労してしまうぞ。



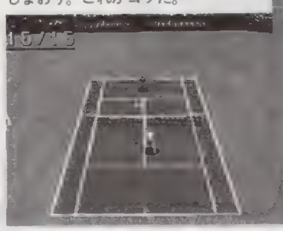
◀このくらいのタイミングでラケットを振るボタンを押すようにすればバッチリなのだ。位置的にも時間的にも、打ち返しにシビアさは少ないので、安心してプレイできる。

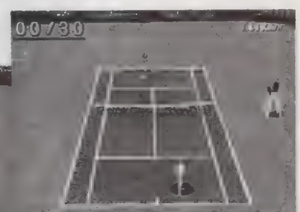
◉対COM・対人における最強プレイとは？

常に後ろの方に位置して普通に打ち返していては、強烈なボールは返せない＝なかなか勝つことはできない。そこで、思い切ってネット際まで出てしまい、相手が打ってきたボールをそのまま打ち返してみよう！　ネットに接するくらい前に出てしまうと、マイキャラの頭を越えるロブを打たれてしまうので、ベースラインとハーフラインの間（あるいはハーフライン上）を中心に戦うのが一番いいだろう。ちなみに、COMはこちらのキャラの位置を正確に把握して作戦を立ててくるので、ボールを打つ直前などに上下方向の位置を色々と変えながら攻めるといいぞ（これは対人の場合も同じだね）。

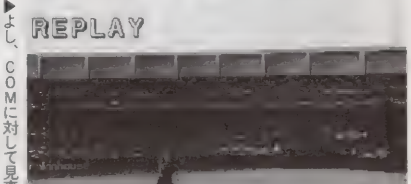
ちなみに、視点は〝4〟がベストだ。自分が画面奥のコートになってしまうとツラいので、対COMの時は〝COURT〟を〝DOWN〟、〝TURN〟を〝OFF〟にしておこう。

▼相手がサーブの場合は、打ち返してから、すぐにネット際に移動してしまおう。これがコツだ。





▲自分がサーブの場合には、打ち込んでから、同じく前方にダッシュする。強気でいけば勝機も増すのだ。



▶よし、COMに対して見事に決まったぞ。この作戦は対人プレイでも使えるぞ。

ポイントQ&A

Q：「V−TENNIS」では世界で活躍しているテニス・フレイヤーをモデルにしたキャラが登場しますが、誰がお勧めですか？
A：このゲームの場合、キャラの能力差が天と地ほどもある。基本的に〝F・STROKE〟〝B・STROKE〟が高いキャラがお勧めだ。また、ボールに食らいつく時に重要な〝DASH SPD〟〝FOOT WORK〟も大切。具体的には、サンプルやワガシ、グラフィ、サンチェ、ピアス、オベッカーなどが強い。

トータルエクリプス　ターボ

●ジャンル／3D・STG●メーカー／BMGビクター
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／不可

独立のシステムをチェックすべし

この3Dシューティングは海外生まれのゲームなのもあって、ちょっと個性的なシステムが導入されている。そのシステムをフル活用しないとクリアは難しいので、初めてプレイした時には戸惑ってしまうに違いない。ここでは、そんな独特のシステムの紹介と、その有効な活用方法を徹底アドバイスしちゃうぞ。プレイ前によく読んで、どうプレイすれば楽に進めるのかチェックしておこう。

チェック1◉敵を倒して体力回復

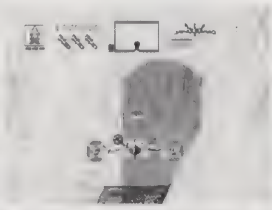
このゲームはダメージ性が導入されていて、自機シールド・ゲージが0の時にダメージを受けたらミスになってしまう。シールドは攻撃を受けた場合はもちろん、時間の経過によっても消費するため、シールド回復は攻略の必須条件と言える。シールドを回復するアイテムも存在するけれど、このゲームでは敵を破壊することで一定のシールド回復ができるシステムになっているのだ。これはとても重要な点なので、よく頭に入れておこう。



▶敵を破壊して体力回復。これが生き残る鉄則だぞ。

チェック2◉分岐地点に注意

このゲームでは、同じエリア内で、クリア地点になる〝青い光線〟が複数存在する場合や、地形による分岐が設けられている場合がある。〝青い光線〟が複数存在する場合、手前側のものは遠回りにしかならないので、基本的に一番奥に入るのが正解。特にステージ5では、誤った〝青い光線〟に入り込んでしまうと、大きく戻されたりするので後が大変だ。ここでは、基本的に左奥を目指すようなルートを狙うと正解に行き着けるぞ。

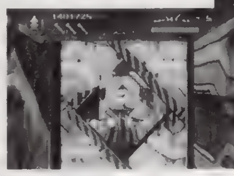


◀4－3は正しいルートでないとクリアできない。

チェック3◉スピードを制御せよ

スピード制御も需要なテクなのでマスターしておこう。シャッター系のトラップでは「最高スピードで航行して、必要な場合だけシャッター直前で減速する」というのが基本。2面を除くボス戦では最高速度で進んだ方が、地上建造物が早く巡ってくるので、体力回復のチャンスも増すぞ。





▲シャッター系の障害物を突破するには、スピード制御が必携テクなのだ。
◀ボス戦では、最高速が基本。その方が体力回復しやすい。

エグゼクター

●ジャンル／3D・STG●メーカー／アークシステムワークス
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可

役に立つ攻略情報を大公開

平面タイプのアクションは今までにも多数存在したけれども、地形などがポリゴンで作られていたら、もっとよくなるに違いない。このゲームはこれから増えていきそうな、そんなゲーム像を感じさせる作品である。でも、先駆者を狙ったことが災いしてか、マップで迷う点や、敵に苦しめられる要素などのバラスンに少々難がある。ゲームを楽しみやすいように、今回はとっておきの情報をお教えしよう。

◉パワーUPのおいしい秘密

マニュアルにも紹介されている秘密の装備について解説しよう。キャノン砲は、ミサイルと、ホーミングミサイルを4つ取れば装備できて、レーザーリフレクターは、レーザーユニットを5つ取ると装備可能なのだ。キャノン装備後に、リフレクターを装備すると、最強装備が完成するぞ。

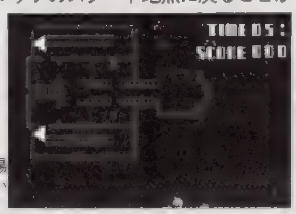




▲隠しアイテムであるオレンジのボックスは、ランダムな6種類の効果がある。
◀ゼクターキャノンを装備すれば、こんなに強くなるのだ。

◉隠し部屋もあるのだ

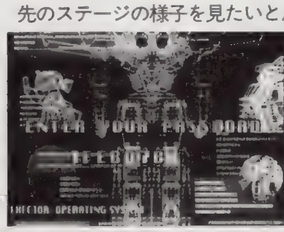
ステージ5では、写真の三角印の位置から、隠し部屋へ続く通路に入ることができる。ここに用意された隠し部屋にはアイテムがたくさん眠っているので、左で紹介している最強装備も簡単に身につけることができるぞ。ちなみに、隠し部屋の4つめの部屋の右下スミにはワープゾーンも隠されていて、ここに入りこむとマップのスタート地点に戻ることが可能だ。これを利用すれば、攻略もかなり楽になるので、必ずチェックしよう。



▶写真の三角印の場所が入口になっているのだ

◉これがパスワードだ

このゲームではメモリーカードの利用はできないけれども、進めたステージをいつでも遊べるようにパスワードが用意されている。各ステージのスタート地点から始めるためのパスワードは、ステージ2「FBE723F」、ステージ3「8759AB3」、ステージ4「9A969C0」、ステージ5「IFEBD7B」となっている。先のステージの様子を見たいと思った時や、各ステージの練習をしたい時などに利用してほしい。必ず役に立つぞ。



◀この画面で自分の行きたいステージのパスワードを入力。

電撃PSではみんなのQ&Aを大募集

人間社会は互いに助け合うことで成り立っている。だから、困った時には解決する能力を持った人に助けを請う、これが一番だよね。もちろん、ゲームで困った時も、周囲の人に相談すればいいのだ。しかし、周りにそれだけの技量を持った人がいなかった場合はどうするべきだろう？　そう、そんな時に頼りになるのが、電撃プレイクエスチョンのコーナーなのです。ゲームにかけては一流を誇る、我が電撃PSのスタッフがアナタの悩みを見事解消してご覧に入れましょう。ゲーム攻略の質問や、ゲーム内容の相談、はたまた扱うソフトのリクエストなど、聞きたいことなどをハガキに書いて送ってね。このコーナーへの感想や意見も同時に受け付けているので、気軽にみんなの声を聞かせてほしい！

お便りの宛先は…
〒101 東京都千代田区神田
駿河台1－8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
電撃Q&A係まで

ポイントQ&A

Q：「トータルエクリプス　ターボ」で地形の分岐があるのは分かったのですが、どっちを選べばいいのか分かりづらくて困っています。
A：前半ステージで登場する分岐は、どっちを選択してもクリアできなくなることはないから安心しよう。ここでは、地形分岐点の選択が重要な場所の、具体的な突破ルートを紹介しておくぞ。4－3では「左→右→右→右→左→左→左→左→右→右→右→右」、5－4では「右→左→左→（正面）→左→右→右」だ

ときめきメモリアル はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

PSユーザーの70%が待ち続けた期待作、『ときめきメモリアル』。ついにこの超大作をはじめて物語で紹介する日がやってきた！よかった本当によかった（本気涙）。



青春とドキドキと若さのためのお話 その1

● 『ときめき』はなぜ、面白いのか？

実は恋愛ＳＬＧというジャンルは結構前から存在する。特に今日のＨゲー全盛の市場が完成する前のパソコンゲーム界にはそんなソフトがポチポチと登場していたのだ。そんなに前からあるジャンルなのに『ときめき』が大ヒットした理由はなんなのか？　なぜ、『ときめき』は面白いと言われるのか？　その辺を考えてみたい。

『ときめき』のゲームシステムは「主人公を育てる→能力値などの条件クリア→女の子が登場→デート、イベント消化→クリア」という形をとっている。これは客観的に見て、多分に育成系ＳＬＧの先駆け『プリンセスメーカー』のシステムを踏襲している。自分が数値を上げたから、プレイヤーキャラが成長したから、女の子が登場するのである。結果はどうあれ、女の子を口説き落とすために成長したのではない。直接的な目的はないまま、コマンドは「各種能力値」を高めるためのものであって、「女の子をナンパ」するためのものではない。女の子登場まではあくまで受け身の姿勢なのだ。自分からナンパして女の子を誘うのではなく、魅力的な男になったから女の子が寄ってきた。これが基本である。同じ様なジャンルのゲームに『同級生』があるが、こちらは自らがナンパに、アクティブに女の子をハントしようとしなければ何も起こらないでゲームが終了してしまう。『ときめき』ヒット最大理由は、その辺ではないだろうか？　恋愛は何かと「テレル」もの。その辺のテレをオブラートで包み、本筋である女の子とつきあうＳＬＧを楽しませる。何となくでも、ゲーム世界に入りやすい。これがなければ、ここまでのヒットは無かったハズである。



▲ゲーム開始して最初にやることは自分自身のレベルアップ。女の子のことを考える必要はない（考えても良いけど・笑）。



青春とドキドキと若さのためのお話 その2

●「ときめき」で熱くなる部分はどこにある？

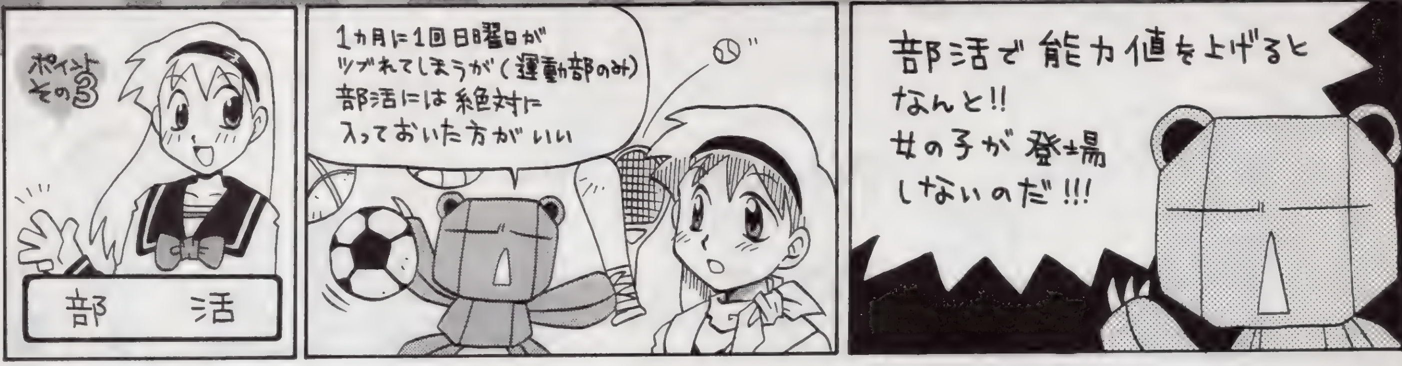
恋愛ＳＬＧが『ときめき』以前からあったジャンルなのは前述したが、ここまで大ヒットしたモノは他にない（ついでに言えば今現在でも存在しない）。これは、ギャルゲーの進化が本来のゲーム嗜好とは違った方向で進んで来たことを表している。

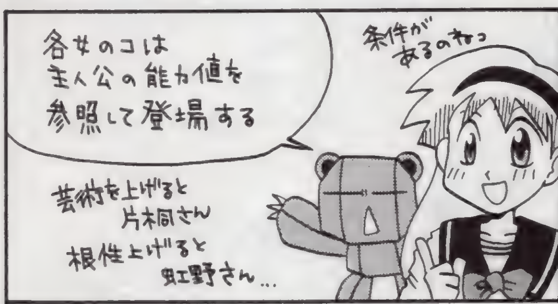
編集部の「ときめキスト」たちに「ときめき」の魅力は？　と聞くと、十中八九、「片桐さんのあのセリフが」とか、「虹野さんのお弁当」なんていう非常に細かい返事が返ってくる。返事が細かい＝作りが細かいということ。プレイヤーとして考えると『ときめき』は作りの細かい恋愛ＳＬＧということになる。

実は、『ときめき』以前に、作りの細かい恋愛ＳＬＧというのは存在しなかった。女の子がメインとなるゲームは「絵」が命！　だったのだ。これはギャルゲーがパソコンHゲーから生み出されたことに起因する。「絵」がキレイならどんなクソでもゲームは売れる。これは逆に「絵」がキレイじゃなければギャルゲーは売れない、という方程式を成立させてしまった。日本のメーカーはこれといったモノが確立してしまうと、みんな右へ習えの性質を持っている。作りの細かい恋愛ＳＬＧは絶対に売れると誰かが思っても、非常に作りづらい環境が出来上がってしまう。そんなツライ中から生まれてきた『ときめき』。「絵」が全ての業界に、「絵」でなく、「細かさ」でなぐり込みをかけたのが見事的中した。きっと制作中も会社営業サイドや問屋あたりから「こんなゲーム、ヒットするわけない」なんて言われ続けたハズ。一番スゴイのは制作スタッフってとこでしょうか？



▲「絵」については趣味がわかれるところ。だが、もうこの絵じゃなければダメだというズブズブなプレイヤーも非常に多い。







女の子登場条件

女の子の登場条件は、すでに知りあっている女の子の数によって変わる。詩織と優美を除く女の子の数が2人までは①の条件で、3人目からは②の条件で登場するのだ!
また2年生になると、女の子の登場している数に関係なく②の条件で登場することになるぞ。

如月 未緒
登場条件 ① 文系学力 55以上 ② 文系学力 65以上
所属部 文芸部・演劇部

片桐 彩子
登場条件 ① 芸術学力 50以上 ② 芸術学力 65以上
所属部 美術部・吹奏学部

古式 ゆかり
登場条件 ① 運動・容姿各80以上 ② 運動・容姿各83以上
所属部 テニス部

鏡 魅羅
登場条件 ① 容姿100以上 ② 容姿125以上
所属部 無所属

美樹原 愛
登場条件 主人公が校内で目立つ活躍をしていると登場
所属部 無所属

藤崎 詩織
登場条件 はじめからいる
所属部 誕生日による

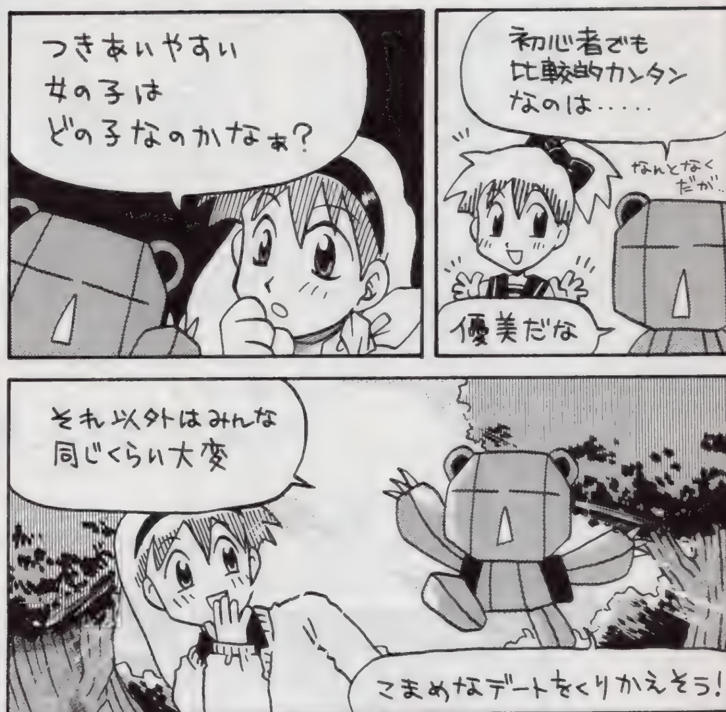
紐緒 結奈
登場条件 ①理系学力65以上 ②理系学力85以上
所属部

虹野 沙希
登場条件 ① 根性35以上 ② 根性90以上
所属部 野球部・サッカー部

清川 望
登場条件 ① 運動・根性各30以上 ② 運動・根性各70以上
所属部 水泳部

朝日奈 夕子
登場条件 ①② ともに雑学90以上
所属部 無所属

早乙女 優美
登場条件 2年目の4月4日に必ず登場する
所属部 バスケ部



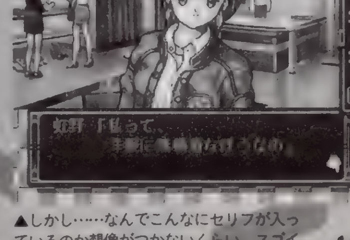
青春とドキドキと若さのためのお話 その3

●しゃべりまくる肉声はどんな効果をあげている？

女の子のセリフは全て肉声で出力される。「作りが細かい」という要素の中にこの生セリフも含まれているワケだが、今考えても、これはスゴイ。台本が3000頁、音録り1週間もかかったという膨大なＰＣＭデータ。しかしそれは、ゲーム中にその苦労に見合うだけの、すさまじい効果を上げている。

現実世界の恋愛と違って、通常、登場する女の子のバックグラウンド＝背景はたいして紹介されない。つまり、プレイヤーと相対している時のみが、その女の子の全てなのだ。この場合、プレイヤーは様々なポイントから、ヒントを得ようと努力する。それこそ、セリフの最後に「……」が付いていれば何かあるのでは？　とかんぐったり、「！」が付いていれば気合い入っているな、とか、とにかく情報が欲しくなる。それが、生セリフでしゃべられることで、メッセージの真意が非常に伝わりやすくなるのだ。悲しければ、悲しい声、嬉しければ、嬉しそうな声、これほどわかりやすいモノはない。これまでの恋愛ＳＬＧに無かった最大の要素がこれである。それこそ、全くゲームをやったことのない人でも、後ろで見ていればガンガン口出しできる。一般性の高い「恋愛」というジャンルを取り上げているだけに、視覚と聴覚、この２大演出が組合わさってこそ、多数の人に受け入れられるようになったと言えるだろう。

さて、ＰＳ版とは関係ないが、来年春にリリース予定されているＳＦＣ版はこの肉声によるセリフ出力部分を完全にカットした形で発売される。ギャルゲーの最先端が、生セリフなしだとどういう評価を得るのか？　楽しみである。



▲しかし……なんでこんなにセリフが入っているのか想像がつかないくらい、スゴイ。声で女の子を選ぶ人も多いとか。

ときめきメモリアルはじめて物語



青春とドキドキと若さのためのお話 その4

●「ときめき」の楽しい遊び方

初心者が実際に「ときめき」を遊ぶ場合、まずは何をすればいいだろうか？　マンガで言っているようにひとつの能力値を高めるのも手だが、学生時代の自分を思い出して、また現在学生の人は、今の自分が生活している通りにプレイしてみるのも手だ。もしも自分がときめき高校に入学して、思い通りに生活していたら、どんな女の子が登場するのか？　そう思ってコマンド入力していくとコントローラを握る手も自然と熱くなるというモノ。ただただ休息して3年間をムダに過ごし、誰からも告白されない悲しいエンディングを迎えてみるのもなかなか味があるし。

なんて具合に軽い気持ちで楽しんでいてもバッチリなのだが、真の「ときめき」上級者への道はなかなか厳しい。とりあえず、完全コンプリート(全キャラのエンディング、イベント等)は当たり前、お気に入りのキャラのセリフは一言一句記憶する、キャラのファン倶楽部（パソ通などでは当たり前）に入る、1体5千円近いガレージキットを全て揃える、CD、CDドラマ、ジグソーパズル完全購入、PCエンジン版の初版から最終版まで(バージョン3まで存在)＋CDロムカプセルIVゲットなどなど……奥が深すぎ。まあ、それくらいヤリ込んでいくと、一般生活の端々に「ときめき」症候群が現れ始める。つい英語を頭に付ける(ビューティフル、素晴らしいぞ)とか、遅刻の理由に「電車がモロ込みで」と言い訳する、「どーせオレはバカですよぉぉだ」なんて感じである。まあ、なんにせよ転んでしまえば後は天国。はたから見てるとオバカさんの世界も自分が染まれば楽しくてしょうがないんだからなぁ……不思議。



▲「しおりぃ好きだぁぁぁ」と叫びながら町内を駆けめぐる熱い男たちもいたらしい。「ときめき」おそるべし。すごいですね。

ウラワザデータベース

先月のリニューアル以来、毎月最新ワザを写真つきで詳しく紹介していくことになったウラワザデータベース。今月の新技は、高レベルなワザが取り揃った。もちろん、過去のウラワザもぜんぶ分かるスグレものだ！

LV80 ツァイトガイスト

●ステージセレクト

タイトー初のPSゲーム「ツァイトガイスト」にステージセレクトのウラワザが隠されていたぞ。オプション画面で、Ⓢ、R2、L1、▢の順に入力しよう。画面左下に数字が表示されたら成功だ。後は、この数字を遊びたいステージ数に合わせてⓍを押せば、そのステージから遊べてしまうのだ。慣れないとなかなか先に進めないゲームだけに、このウラワザは重宝するハズだ。



▲左上にこの数字が表示されたら入力成功だ。好きなステージで遊ぶべし。

LV80 ロードブラスター&サンダーストーム

●ステージセレクト&ムービーモード

ロードブラスターの場合、「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのL1+L2+R1+R2+▢+▢+✚左を押しながら1コンのⓍ。これで「START ROUND」の項目が追加されるので、L1、R1で開始ラウンドを選べる。サンダーストームの場合、コマンドの▢を△にすればOK。また、「PRESS-START BUTTON」と出ている画面で2コンのL1+L2+R1+R2と、1コンのL1+L2+R1+R2を同時に押しながら1コンのⓍでアニメだけを鑑賞できるムービーモードに。これはどちらもコマンドは同じ。



◀ゲームによってコマンドが若干違うので注意。



▶ムービーモードでは、Ⓧを押すとキャンセルできるぞ。

LV50 出たなツインビーヤッホー！

●ステージセレクト

「出たな！　ツインビー」モードでまずはハイスコアを573000点以上にする。その後一度ゲームオーバーになって、もう一度ゲームを開始しよう。そしてメローラ姫が出てくるオープニング画面になったら、L1+R1を押しながら✚上下を押すのだ。これで、開始ステージを選ぶことができるぞ。このコマンドを使えば、好きなステージだけを存分に遊ぶことができるようになるのだ。

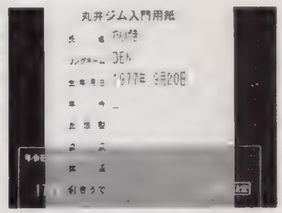


▲この画面になったら即コマンド入力だ。コマンドが簡単なので嬉しいね。

LV50 ボクサーズロード

●永遠に若いキャラ

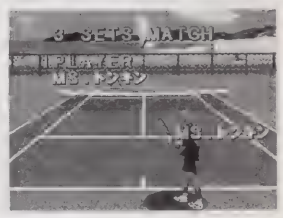
永遠に若いままでいられるウラワザを発見！プレイヤーの生年月日を1977年の9月20日に設定しよう。すると、誕生日がきてもなぜか年を取らなくなってしまう。



LV50 Vテニス

●隠しキャラ

ノーマルモードの選手選択画面で、L1+R2+▢+✚上を押しながら◎を押そう。これで、MSトンキンという隠しキャラを使って遊ぶことができるぞ！



ウラワザ大募集なのだ

キミの手で、データベースを強化

ウラワザを発見したら、ゲーム名、方法、効果などを詳しく書いて、下のあて先まで。採用者には豪華賞品をプレゼントだ！

●あて先
東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階電撃PS「ウラワザ」係
FAX：03-5261-5232

- ●Lv100：12,000円分のおもちゃ券
- ●Lv 80： 8,000円分のおもちゃ券
- ●Lv 50： 6,500円分のおもちゃ券
- ●Lv 20： 4,500円分のおもちゃ券
- ●Lv 0： 2,000円分のおもちゃ券

今月のすべりこみセーフ！

トータルエクリプスターボ

●お得なコマンド（LV80）

まずはプレイ中Ⓢを押し、「OPTION」を選択してメニュー画面を表示させる。そこで△、▢、◎、▢、△、▢、L1、L1+R1、Ⓢ、Ⓢと入力しよう。すると、画面に骸骨マークが出るので、さらに△、▢、L1、L1、L1、▢、△と入力するのだ。最後に、Ⓧを押してゲームに戻ると、コンティニュ回数、自機の数、プラズマ弾の数がすべて10に増えているぞ。1つのコマンドで3つもの効果が得られるので、とてもお得なウラワザになっているぞ。

ロードブラスター&サンダーストーム

●エクセレントゲーム（LV50）

入力指示が一切表示されなくなるという、エクセレントゲームを発見。「ロードブラスター」の場合「PRESS STAR-TBUTTON」と出ている画面で2コンのL1+L2+R1+R2と、1コンのR1+R2+▢+◎と1コンの▢+◎を同時に押しながら1コンのⓍ。「サンダーストーム」の場合は、コマンド部分を2コンのL1+L2+R1+R2と、1コンのR1+R2+△+◎と1コンの△+◎を同時に押しながら1コンのⓍに変えればOKだ。

今月の採用者：LV80（3名）東京都　志賀藤一くん、福島県　弓塚淳くん、神奈川県　さくらくん：LV50（4名）東京都　ラッキースターくん、岩手県　岩口貴之くん、東京都　るみのくん、島根県　シャア専用ザクくん。

ウラワザ データベース

Ver2.1

過去のウラワザすべて分かるデータベースもどんどんレベルアップしていきます。ある日ふとウラワザを知りたくなったとき、常に最新号を見ればＯＫ！　わざわざ昔のバックナンバーをあさる必要はありません。始めて買った人も、安心です。

■アークザラッド

●コルボ平原でトッシュ登場：
スメリア空港で「自信がない」を５回繰り返してからパレンシア城に戻る。すると酔っぱらいがトッシュに関する情報を教えてくれるので、その後コルボ平原に行くと、トッシュが戦闘に加わってくれる。ただし、その後正式に仲間になるまでは、コルボ平原での戦いにのみ参加する。
●お得なアイテム取得情報：
①魔法のカード：アークの家の鏡台を24回調べる。②疾風のバンダナ：オープニングで鎧を着た後、母に話しかけないで家を出る(出ようとして戻されることを12回繰り返す)。その後、イベントを終えて戻ってくると、母から貰える。③力の実、パロの実、命の木ノ実：自分の家に21回入る。④石×５：ミルマーナ軍本部で、老人と女の子に左側から話しかける。⑤女神の祈り：ラマダのフリーバトルをクリアした後、④番と同じ人に同じ条件で話しかける。⑥ロマンシングストーン：崩壊後のアークの家の中に落ちている。また、父からの手紙を読むことでも手にはいる。⑦ラークの紋章、または古代の指輪：ラマダ寺院で「ひやかしに来た」と答えると、ラマダ僧がクイズを出してくるので、それに全門正解する。ストーリーの進行具合でクイズの内容、もらえるアイテムが変わる。⑧クラヴィスの本：闘技場控え室で大会委員に背後から10回話しかける。⑨気合いラッパ：水の精霊解放後、アリバーシャで敵を100体倒してから水の精霊に話しかける。⑩おもちゃのゆびわ：闘技場でのオーブ争奪戦のイベントを、ポコでクリアする。
●おしゃべりイベント：
チョンガラが仲間になっているが、イーガは仲間になっていない状態で、オルニスの丘へいく。すると、「すごいアイテム」をめぐるミニイベントが発生する。
●隠し召喚：
①オドン：イーガを仲間にした後、チョンガラの店にいく。②ちょこ：遺跡のダンジョンで、地下50階に到達する。そこで、ちょこ自身との戦闘で勝てば入手。ただし、呼び出せるのはフリーバトルエリアのみ。また、仲間にした後でもう一度地下50階まで行くと、ちょことダンスできる。



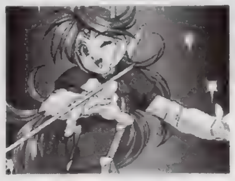
▶とにかく隠しアイテムが多いこのゲーム。一度遊んだ後でも、もう一回楽しめるよね。



◀隠し召喚のちょこ。寝るときの仕草が可愛い。でもゲーム攻略にはあまり役に立たないぞ。

■アイドル雀士スーチーパイ LIMITED

●隠しグラフィック：
「フリー対戦モード」で、自分以外の15人すべて倒す。すると、４枚の隠しグラフィック（内３枚は２画面分スクロールする）を見ることができる。
●お得コマンド：
３選ＩＰモードで対局中、L2＋R1＋㋝＋Ⓐ＋◎を同時に押すと、勝たなくてもパネルマッチモードへ移行できる。また、同じコマンドをフリー対戦プレイ中に入力すると、配牌のやり直しができる。さらに、ＩＰモードで対局中、L2＋R1＋セ＋◎＋Ｘを同時に押すと、相手のキャラを強制的にクリアしたことにされる。この場合、パネルマッチも必要ない。



◀隠しグラフィックは、このグラフィックを除いてすべて２画面分。中にはゲーム中では見られない、ちょっとだけＨなグラフィックもあるぞ。頑張って見てみよう。

■アクアノートの休日

●ブロック無限増殖：
漁礁モードで、現在使えるブロックをすべて使いきり、最後に設置したブロックにカーソルを合わせてⓍを押す。そして、そのブロックとは違う色のブロック設置ボタンを押す（一度ではできないので何度も試してみること）。うまくブロックの色が変われば、使えるブロックが１つ増える。後は、これと同じことを何度も繰り返すことで、ブロックを無限に使用できる。また、漁礁の魚が最大数に達すると、おまけモードを楽しめる。
●漁礁モードミニワザ集：
漁礁モードで、ブロック部分にカーソルを合わせ、L2(またはR2)を押すと、漁礁の断面図を見ることができる。また、同じくブロックにカーソルを合わせL1（またはL2）を押すと、ワイアーフレーム式の断面図を見ることができる。さらに、L1＋L2＋R1＋R2を押しながらセを押すと、漁礁を消すことができる。

■ヴィクトリーゾーン

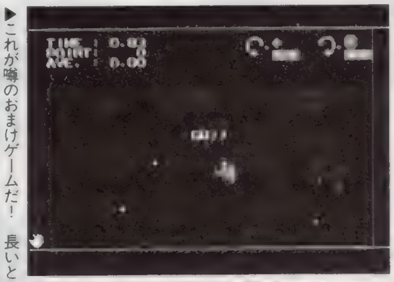
●玉視点：
ゲーム中、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。これで、そのとき打ち出した玉をひたすら玉を追いかけるという「玉視点モード」を楽しむことができる。この後、同じコマンドを入力すると元に戻ることができる。
●くぎの調整：
デジパチか、権利物のゲージ調整をする画面で、「ヘソ周辺調整」の項目にカーソルを合わせてⒶを押す。すると、項目一覧のいちばん下の部分に、新しく「はかまの周辺調整」という項目が追加される。この項目を選ぶと、はかま周辺の釘を自由に調整することが可能に。

■宇宙生物フロポン君P!

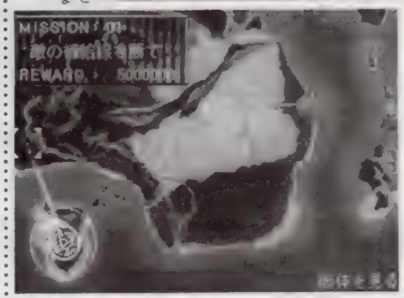
●無限コンティニュー：
まずは本体にコントローラを２本接続してゲームを起動。そして「宇宙生物フロポン君Ｐ！」という声がしてタイトル画面になったら、両コントローラの㋝を同時に押す。

■エースコンバット

●クリアのおまけ：
ゲームをクリアすると、難易度によって以下のおまけが追加される。イージーモード：自機が、16機すべて最初から使えるようになる、ノーマルモード：イージーモードのおまけに加えて、僚機がすべて始めから雇える、ハードモード：イージーモードとノーマルモードのおまけに加えて、すべての作戦を自由に選択できるようになる。
●おまけゲーム：
鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◎を押しっぱなしにしておく。するとCDが跳ねまわるロード画面が現れるので、この間に✚上、左、下、右と入力。これで、次のロード画面からおまけゲームが遊べるようになる。また、このおまけゲームで4.60/SEC以上のスコアを出すと、それ以降の僚機雇い賃が無料になる。
●色変更：
鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋○を押しっぱなし。するとCDが跳ねまわるロード画面が現れるので、この間に✚上、下、左、右、上、下、左、右、R1。これで、自機が敵カラーで使える。また、同様にしてCDが跳ねまわるロードで㋜×10＋R1と入力すると、僚機が敵カラーに。さらに、✚左、右、左、右、下、上、下、上、◎、◎、Ⓐ、Ⓐ、Ⓐなら、VSモードで敵色が選択できる。
●お金最大：
鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋○を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら✚下、◎、Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ、◎、Ⓐ、◎、Ⓐ、◎＋Ⓐ、◎＋Ⓐ。これで所持金が最大に。ただし、この状態でクリアしても、前述のクリアご褒美は追加されない。
●その他ミニネタ：
①オープニングを飛ばす／オープニングストーリー中、Ⓐ＋㋜を同時に押す。②敵機を回転／ブリーフィングで敵の情報が表示されている時、２コンのL2＋R2を押しながら✚キーを押すと、キーの動きに合わせて敵機が回転する。③僚機を回転／僚機選択画面で、２コンのL2＋R2を押しながら✚キーを押すと、キーの動きに合わせて僚機が回転。④初期設定画面に戻る／タイトル画面で「1P GAME CONTINUE」と表示されている時にR1＋Ⓐ＋㋜。



▶これが噂のおまけゲームだ！　長いと感じたロード時間が短く思えるようになるハズだ。



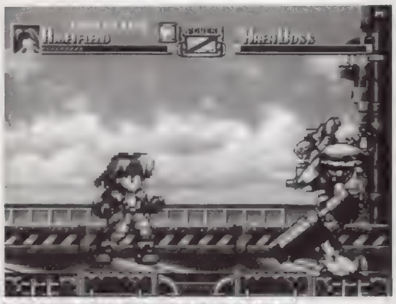
◀オープニングが飛ばせなくて困っていた人も安心。

■A.Ⅳ.EVOLUTION

●隠しマップ：
一度エンディングを見た後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めると、「山脈」と「無人島」の２つの隠しマップが追加される。
●資金増殖：
まずは全体コマンドの画面から、物件購入のコマンドを選び、買えるだけ物件を買う。秘書に「資金が足りません」と言われたら、物件購入コマンドを抜けて、全体コマンド画面に戻す。このとき、全体コマンド画面まで消してしまうと、ゲームオーバーになっていまうので注意。そしてそのまま（全体コマンドがでている画面の間は、時間が止まっているので、ゲームオーバーにはならない)、株式売買のコマンドを呼びだす。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買えるだけ買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。このワザは、資金さえマイナスにできれば何度でも使用可能。ただし、バグを利用したワザなので、ソフトのバージョンによっては、できない場合がある。
●新幹線がバグる：
まずは新幹線かリニアを開通させる(どちらでもＯＫ)。次に新幹線の駅を設置し、すぐに撤去する。すると、駅の支柱部分だった所が、普通の線路になってしまう。そしてその普通の線路の部分につながるように通常の線路を設置すると、新幹線（またはリニア）が通常の線路の上を走るようになってしまう。ただし、新幹線自体がバグって姿を消してしまう場合があるので注意。また、ソフトのバージョンによってはできない場合もある。
●視点変更：
車窓モードのときに、㋝×11。すると、１コンのL、Rの４つのボタンを使って、自由に視点を変更することができるようになる。路線を外れて移動できるだけでなく、上昇して空を飛ぶこともできる。
●在来線を引く：
まずは画面の端まで伸びる線路を作り、その一番端に駅ビルを建設する。次にすぐホームを増設させる。このとき、増設したホームの線路が画面端から伸びている形になればＯＫ。後は、駅ビルと元の線路を撤去すれば成功。ホーム増設の際にできた線路を伸ばしていき、適当な場所に駅を作って貨物車を走らせれば、画面の外から資材を運んできてくれる。また、この線路に客車を走らせてやれば、どんどん町に人が入ってきてくれる。なお、このワザはバグを利用したものなので、ソフトのバージョンによってはできない場合がある。

■ガンナーズヘヴン

●シークレットナンバー：
一度オープニングデモを最後まで見て、タイトル画面で「ＰＵＳＨ　ＳＴＡＲＴ」と表示されている間にL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら㋝。これで番号入力モードに入るので、特定の数字を入れるといろんなことが起こる。数字と効果は以下の通り。MA：２面から開始、UT：３面から、RH：４面から、MK：５面から、HT：６面から、YI：ボムを９個持っている、SS：パワーアップ時間最大、QB：主人公巨大化、CM：主人公縮小、TY：ライフが少ない、MV：２Ｐで合わせ鏡が出せる、MI：サウンドテスト。また、タイトル画面でカスタマイズにカーソルを合わせ、２コンで㋝＋スを押すと、効果音やヴォイスのテストができる。



◀巨大化のナンバーを入れると、こんなに大きくなる！

■機動戦士ガンダム

●面セレクト：
オープニングデモ中、✚左＋㋝＋R1＋L2を押したまま㋜を押す。うまくコマンドが成功すると（とても入力しいにくいので何度も試すこと）、面セレクトが可能になる。このワザを使って後半の面から開始した場合、ガンダムのレベルもそれなりに上がった状態から開始できるので安心。

■キリーク・ザ・ブラッド

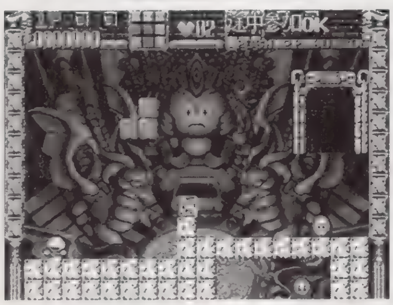
●簡単ボス倒し：
ボスのいる部屋のドアロックを解除したら、中には入らないで、入り口に立ったまま武器を連射する（エネルギー消費型の武器で、エネルギーを補充しながら撃つといいだろう）、画面には何の反応はないが、弾はボスに当たっているので、徹底的に撃ちまくること。その後、ボスの部屋に入ると、登場デモシーンの後でボスはすぐにやられてしまう。

■ぐっすんおよよ

●変態モード：
タイトル画面で、◎＋ⓧを同時に押しながらゲームスタート。これで、アーケード版でもあった「変態モード」を楽しむことができる。アーケードモード、プレイステーションモードのどちらでも可能。

●面セレクト：
各モードでの、ステージセレクトのコマンドを紹介。コマンドと各モードの対応は、以下の通り。L2＋✚右上＋㋜：アーケードモード（ノーマル）、L2＋✚左上＋㋜：アーケードモード（変態）、L2＋✚右下＋㋜：ＰＳモード（ノーマル）L2＋✚左下＋㋜：ＰＳモード（変態）。ノーマルバージョンか、変態バージョン（上記変態モードコマンド参照）かでもコマンドが違うので、入力のさいは注意。

●デバッグモード：
タイトル画面でカーソルをＯＰＴＩＯＮに合わせてL2＋R1＋㋜。このモードでは、R2で次の面へ強制移動、L1を押しっぱなしでスロー、R1でタイトル画面に戻ることができる。



◀デバッグモードは一歩間違えればゲームがつまらなくなる。慎重に。

■クライムクラッカーズ

●デバッグモード：
タイトル画面でR1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、左、◎、右、▢、㋝、㋜と入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外の全アイテムを持っていて、装備も最強に。さらに、ゲーム中㋜を押して㋝を押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。

●アニメモード：
タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜。するとエンディング後のアニメーションを見ることができる。

●アイテム増殖：
まずは、どのシナリオでもいいので一度アイテムを取る。そして一度その場でセーブして、すぐにそのデータをロードする。次にもう一度セーブして、セーブしたらすぐにリセットをかける。最初からやりなおし、最後にセーブしたデータを使って、「シナリオの最初から」を選ぶ。すると、最初に取ったアイテムを持った状態でシナリオを最初からやりなおすことができ、アイテムを再度入手することが可能。＊このウラワザは、ＰＳ本体によってできる場合とできない場合があります。

■くるりんＰＡ！

●パロパル国王を使う：
まずは、タイトル画面になったらL2、R1、R2、L1と入力する。その後普通にゲームを始め、キャラ選択画面になったらカーソルを「ミハエル」に合わせて✚上を押しながら◎を押して決定する。すると、「ミハエル」の姿が「パロパル国王」に切り替わり、国王を使用してゲームをすることができるようになる。対戦モードでも使用可能。

■極上パロディウスだ！

●最強：
ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力し、ポーズ解除。すると、最強の状態までパワーアップできる。

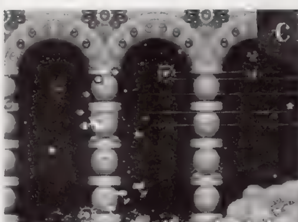
●面セレクト：
タイトル画面で、▢×５、△×７、◎×３と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、フル装備同様同じコマンドで「パロディウスだ！」と「極上パロディウス」の、どちらのモードでも使用可能。なお、「パロ～」の場合、ステージを選択したら一度タイトルに戻るので、そこから普通にスタートすればＯＫ。

●無敵：
ゲーム中ポーズをかけて、△、△、ⓧ、ⓧ、◎、▢、◎、▢、✚下、左。また、無敵の時に同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることもできる。

●自機増殖：
どちらのモードでもいいので、タイトル画面でⓧ×５、▢×７、△×３と入力。音がなったら成功で、自機が99機に増殖する。また、「極上パロディウス」モードで、△×５、◎×７、ⓧ×３と入力。すると、難易度の高い２周目からのプレイが可能になる。

●隠しステージ：
「パロディウスだ！」モードで、ステージ２に入ったら最初に飛んでくる編隊を全滅させる。次に、２番目に飛んでくる編隊の一番最初の敵だけを倒し、後は何もしないでひたすら待つ。このとき、敵を１匹でも倒してはいけないので注意。しばらく逃げまわりながら耐えていると、ＰＳ版オリジナルの隠しステージに突入することができる。

●その他ミニネタ：
ゲーム中いつでもいいので、L1＋R1＋㋝＋㋜をしばらくの間押しっぱなしにしておく。すると、リセットがかかってタイトル画面に戻ることができる。また、「極上パロディウス」のオプションモードにあるサウントテストの項目で、「ＳＯＮＧ１～３」という謎の歌を聴くことができる。ちなみにこれは、あかねとひかるのイメージソングで、サウンドトラック版に収録されていたもの。ゲーム本編では流れない。



◀フル装備モードは、実にストレートなコマンドだ（笑）。何度でも使えるので、これだけでもほぼ無敵状態になってしまうというスゴイもの。



▶きちんとした無敵モードも搭載されている。本来無敵モードというのは、シューティングゲームにとっては天敵ともいえる技なんだけど…。

■コズミックレース

●便利メニュー：
ゲーム中ポーズをかけて、△＋ⓧを同時に押す。すると、それまでのプレイを中断しての再スタート（アクセスがないので通常より素早く行える）や、リプレイを見ることができる、便利な隠しメニューが現れる。

●面セレクト：
メインメニューが表示されている画面で、L1＋L2＋R1＋R2を押しながら▢＋◎を同時に押す。すると、コースの変更ができるようになる。

■サイバースレッド

●ビークル増殖：
どのランクでもいいので、一度ゲームをクリアした後でもう一度遊ぶと、選べるビークルが５機増えている。また、クリアしていなくても、タイトル画面で✚上、左、下、右、上、△、上、右、下、左、上、◎と入力すれば、いきなり追加される。

■ザッツポン

●トメと戦う：
まずは各部屋でハイスコアを取り、「雀士の部屋」へ行く。そしてこの部屋でもハイスコアを取ったら、部屋選択画面で✚右を押しながらもう一度「雀士の部屋」を選ぶ。これで、対戦相手が全員トメという隠し部屋に入ることができる。

■ジグソーワールド

●ミニネタ：
「普通にジグソー」のモードで、ジグソーパズルの右端か左端の枠をマウスでクリックすると、枠の色を変更することができる。また、１Ｐと２Ｐのスコアの部分をマウスでクリックすると、スコア部分の位置変更ができる。

■実況パワフルプロ野球'95

●チェンジアップオンリー：
まずは試合中、自分の攻撃のときにタイムをかける。そして、そのまま何もしないでタイムを解除。すると、敵のピッチャーがチェンジアップしか投げてこなくなってしまう。これは、通常モードでも、シナリオモードでも、対人対戦以外ならば同様のことがおこる。

●データを見る：
ペナントモードのオーダー画面で、選手にカーソルを合わせてＬかＲのどちらかを押す。すると、その選手の現在の打率や、ホームラン数などといった細かいデータをじっくりと参照することができる。

■ジャンピングフラッシュ

●雲を動かす：
タイトル画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら、✚の上下を押す。すると、背景のスクロールスピードを速くしたり遅くしたりすることができる。

●エキストラモード：
一度ゲームをノーコンティニューでクリアすると、タイトル画面で「エクストラモード」を選択できるようなる。ここでは、最大で６段ジャンプが可能になっていて、さらにL1を押しながら移動することで、ダッシュ（高速移動）が可能になっている。



◀落下の恐怖が３割増しとなるエキストラモード。ダッシュでの移動も実に気持ちいい！

■Ｊリーグ実況ウィニングイレブン

●新しい視点：
タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力する。後は普通にゲームを始め、試合中に㋝を押すと、いままで選べなかった視点を選択できるようになる。

●ヴェガとアルタイルを使う：
エキシビジョンモードのクラブ選択画面で、セレッソにカーソルを合わせてR1＋R2を押しながら✚右でヴェガ、同様にサンフレッチェにカーソルを合わせてR1＋R2を押しながら✚左でアルタイルを選択できる。

■スターブレードα

●連射モード：
タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、○、△、□と入力する。そのままボタンに触らないで一度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。
●無限コンティニュー：
タイトル画面で✚上、右、下、左、×、×、×と素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。これで、コンティニュー回数の制限がなくなり、無限に継続できるようになる。なお、コマンド入力してからデモが始まるまでに、何かボタンを押してしまうとキャンセルされるので注意。

■ストリートファイターリアルバトルオンフィルム

●ゴウキを使う：
ストリートバトルモード、VSバトルモード、トライアルバトルモードのどれかのモードで、キャラ選択中、✚上、R1、下、L2、右、L1、左、R2と「2秒以内」に素早く入力する。これでキャラの顔がゴウキのシルエットに変わるので、このままプレイヤーを決定すればOK。

■スペースグリフォンVF-9

●レベルを自由に調整：
ゲーム中、△＋X＋R1＋R2＋L1＋L2を押しながら✚上を押すとレベルアップ、また、同じく△＋X＋R1＋R2＋L1＋L2を押しながら✚下でレベルダウンする。
●武器無限使用：
ゲーム中、□＋△＋R1＋R2＋L1＋L2を同時に押す。すると、武器の弾数がまったく減らなくなるので、いくらでも攻撃することができるようになる。エネルギー消費型の武器の場合、消費エネルギーが0になる。

■ゼロ・ディバイド

●色変更：
1度クリアするだけでOK。選択方法は、キャラ選択画面でセを押しながらス以外のどれかで決定。1コンで2P側ボディーを選ぶには＋上を押しながら決定。
●ボスを使う：
最初から選択可能の8体のキャラすべてでクリアすると、（コンティニューOK）ズールが使える。また、難易度をノーマル以上でノーコンティニュークリアするとイクストルを使える。
●隠しゲーム：
2コンのスとセを押しながら電源を入れる。すると「タイニーファランクス」が遊べる。このとき、○を押してコンフィグに入り、そのまま○ボタンを押しながら、SPEEDにカーソルを合わせ↖＋L2＋R2＋△で無敵。また、コンフィグ画面のKEY CONFIGにカーソルを合わせ＋↖＋△を押しながら○で面セレ可能。
●NECO登場：
総プレイ時間が24時間を越えていると、1Pモードプレイ中、低確率で乱入してくる。また、イクストル使用可能のときノーコンティニューでズールを倒し、イクストルとの戦闘直前の画面でL、Rボタン4つを押しながら決定すると、イクストルがネコに。
●NECOを使う：
ズールとイクストルを使ってそれぞれ1Pモードでズールを倒す。

■ツインビー対戦ぱずるだま

●玉が遅くなる：
「アーケードモード」でのプレイ中、1コンのL1＋L2を同時に押しっぱなしにしておく。すると、玉の落下スピードが遅くなる。
●真っ黒プレイ：
「アーケードモード」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と素早く入力。すると、落ちてくる玉がまっくろになり、完全に落下するまでまったく色が分からなくなってしまう。
●すばやくコンティニュー：
コンティニュー画面になったらセを押す。すると、キャラを変更しないでコンティニューすることができる。キャラ選択画面に切り替わらないので、展開が非常に速くなる。
●隠しエンディング：
オプション画面の難易度を3以上にして、ハードモードをノーコンティニューでクリアする。すると、いつもの文字だけの簡素なエンディングではなく、様々なグラフィックを楽しめるという、豪華なエンディングがスタート。

■鉄拳

●中ボスを使う：
難易度や時間、ラウンド設定は何でもいいので、とにかくクリアする。コンティニューが可能だが、途中でキャラを変えてはいけない。無事エンディングを迎えると、中ボスが使えるようになる。登場する中ボスは選んだキャラごとに違うので、合計8回クリアすることで全員が使えるようになる。

●ギャラガウラワザ集：
ロード中に遊べる「ギャラガ」で、18・5秒以内クリアするか、パーフェクトを取ったときに撃ちもらしが5発以内だったら、次の面から自機がデュアルファイターになる。また、△を押すことによって連写することが可能。さらに、パーフェクトを取れなかったとき、撃ち落とした数が表示されている間にセを押せばその面からコンティニューできる。
●平八を使う：
キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで1Pモードをクリアする。すると、ラスボスの平八が使えるようになる。
●簡単デュアルファイター：
2P側のコントローラーで✚上＋X＋△＋L1を同時に押したまま電源を入れる。すると「ギャラガ」の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このコマンドを入力すると、下にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなるので注意。
●デビルカズヤを使う：
ロード中に遊べるおまけゲームの「ギャラガ」で、全8面をコンティニュー1回以内でクリアする。その後1Pモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせてスを押す。これで、カズヤがデビルカズヤになる。
●簡単メニュー：
メインメニューでL1＋R1を同時に押しながら1Pモードを選ぶ。

■闘神伝

●ガイアを使う：
タイトル画面で、左右から文字が飛んでくるとき1コンで↓．↓＋□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればOK。これで、ガイアを使って遊ぶことができる。
●ショウを使う：
まずは前述のガイア使用コマンドを入力し、そのまま一度戦闘デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに2コンで素早く→↓．↓＋□と入力する。このとき、声が鳴ったら成功。その後、キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定でOK。
●演歌を聞く：
ホーのステージで10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のBGMが流れる。
●簡単秘伝必殺技2：
ショウ使用コマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で↖＋×。その後オプションモードでLとRをすべて「スペシャル」に設定する。後は、ゲーム中セを押しながらL1＋L2＋R1＋R2。
●カメラアングル操作：
オプションモードのパッドタイプを、L、Rボタンが4つすべて「NOT USE」のものを選ぶ（例えば、33番のタイプ）。すると、カメラアングルに「YOUR SELF」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にL、Rボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて○＋△＋□＋×を押しながらセを押すと、ポーズ表示が消える。そこで1コンのセを押すと、今度はL、Rボタンを押すことによって、カメラのズーム操作を行うことができるようになる。
●体験版キャラで遊ぶ：
まずは普通の闘神伝を立ち上げ、タイトル画面で徳間インターメディアより発売の「闘神伝 PERFECT FIGHTING BOOK」に付属の体験版CDに入れ換える。そして黒エリスやデカ頭エリスなどの体験版専用キャラで開始し、戦闘が始まったら普通の闘神伝に入れ換える。これで、普通は時間制限があって最後まで遊べない体験版専用キャラを使って、そのまま最後まで遊ぶことができるようになる。

■ドラゴンボールZ

●隠しキャラを使う：
タイトル画面で✚上、△、下、×、左、L1、右、R1と入力する。すると、通常の22人に加えて5人の隠しキャラが加わり、合計27からキャラを選択できる。また、このコマンドを入力していると、オープニングアニメーションも変わる。

■ナイトストライカー

●3大コマンド：
タイトル画面で✚上、上、左、左、下、下、右。この後、△、□、×のどれか1つ＋スで、押したボタンにより次の効果が得られる。△＋スの場合：背景が2倍の速度でスクロール。□＋スの場合：面セレクトが可能に。×＋スの場合：スコアアタックモードに。

■パチ夫くん

●デバッグモード：
メニュー画面でR2、L1、R2、L1、△、□、スと入力する。これで、所持金最大でスタンプ以外のすべてのアイテムを持った状態でスタートすることができる。また、この状態なら台に座った状態でR2を押せば、強制的にその台をクリアしたことになる。さらに、お店の選択中にR1を押すと、そのお店を強制的にクリアしたことになってしまう。

■ファルカタ

●名前変更＆情報屋と戦う：
ゲーム中、情報屋が登場し、情報を買うかどうかの選択画面になったら、しばらく何もしないで待つ。すると、「では名前をかえるかね？」と言ってくるので、「はい」と答えると名前を変更することができる。また、名前を変更するかどうかの選択画面でも、何もしないでいると、情報屋と一騎打ちをすることができる。
●その他ミニネタ：
パーティ決定の画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。これで、能力値の変更ができる。

■ボクサーズ・ロード

●育成中の隠し機能：
カレンダー画面のとき、△を押せば「スパーリング」を1発で入力することができる、また、□を押せば「休息日」の入力が1発で行え、×を押すととり消しが一発で行える。さらに、L（またはR）を押すことで、1カ月単位の移動が可能になっている。
●試合中の隠し機能：
試合中にセを押すことで、カメラ視点の変更をすることができるようになっている。
●名前入力画面での隠し機能：
□を押すと空白の入力が行える。また、間違えたときは、×を押せば取り消しすることができる。

■モータートゥーングランプリ

●ロケットスタート：
スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートをきることができる。
●ゴーストをセーブ：
タイムアタックのベストタイム表示画面で、セを押す。これで「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能。ちなみに、ゴーストとは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車のこと。

■雷電プロジェクト

●便利な隠しメニュー：
「雷電」、または「雷電II」の、どちらでもいいので、ゲーム中L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。これで、画面表示の微調整などが可能な、隠しメニューが表示される。このメニューから、最初のタイトル画面（「雷電」か「雷電II」かを選ぶ画面）に戻ることも可能。
●デモの文字を消す：
「雷電」と、「雷電II」のどちらかを選ぶ最初のタイトル画面で、1コンの×を押す。これで、メインメニューの文字表示をすべて消すことが可能になる。

■リッジレーサー

●マイカー増殖：
ゲームをたち上げたとき、ロード中に遊べるミニギャラクシアンをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車が12台に増殖（通常は4台）する。
●エキストラコース：
初級、中級、上級、TTを1位でクリアすると、それぞれのEXTRAコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。
●ゴキブリカーを使う：
上述のEXTRAコースを出すと、TTに謎の黒い車が登場する。これに打ち勝つ（TTで1位を取る）と、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。
●旗を動かす：
タイトル画面（PUSH STARTと表示されている画面）で、L1＋R1を押しながら十字キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されているフラッグを動かすことができる。また、L1＋R1を押しながらスを押すと、フラッグが半透明になる。
●車を動かす：
マイカーを選択する画面になったら、L1かL2を押し続ける。これで、選択中回転している車の回転方向を制御することができる。
●ミラーコース：
スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在していて、通常のコースとは別に記録を残しておくことが可能。
●好きな音楽でプレイ：
まず普通にゲームを立ち上げ、タイトル画面になったらゲーム：
まず普通にゲームを立ち上げ、タイトル画面になったらゲームのCD-ROMを好きな音楽用CDに入れ替える。この状態でゲームを始めると、入れ替えたCDの音楽をBGMにしてゲームを楽しめる。

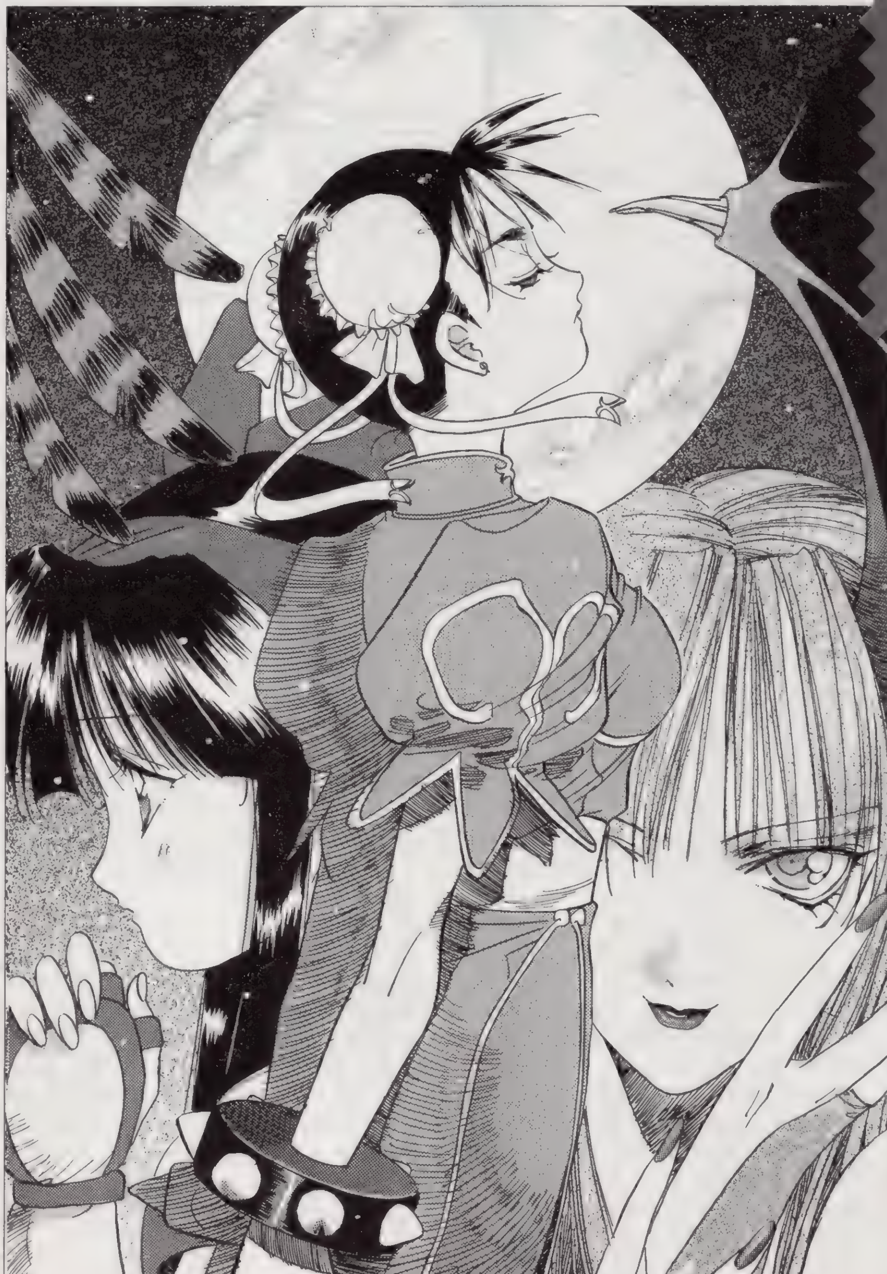
電撃コラムス

COLUMNS OF DENGEKI

数あるPS専門誌の中でも、電撃PSはいちばん読み物に力を入れてます。その証拠がこのコーナー！　業界の名だたる天才たちが、今回も熱く語ってくれまずぞ！

七瀬葵・イラストレーターのほんとのところ

AOI NANASE



イラスト／七瀬葵

お絵かき70%
ゲーム30%

最終回:ベストGAMEキャラ

今回は、ＰＳに限らず自分の好きなゲームキャラを描いてみました。格闘ゲーム、しかも女性キャラが多いって所がミソですか。

春麗は一番最初に好きになったキャラですね。守られる女の子ではなく、自力で自分のストーリーを勝ち取っていくという意味でクリアできた時はすごく嬉しかったのです。

ナコルルは、ものすごく思い入れがあるんで…私の場合お気に入りから外せないんです。格ゲーはシステム上、いろんなキャラと対戦していく、その理由が自分の技を磨くためだったり、大会に出場していたり、といったパターンが主流なのですが、ナコルルの場合自分から好んで戦ってる訳ではない…ということは、もしかしたら何のヘンテツもなく「勝負！」ってやってるこの場面も、対戦相手が何かにとり憑かれてしまってるのかもしれないしとか（笑）色々、のめり込みました。

格ゲーもブーム化しちゃって沢山でましたがキャラも単なる寄せ集めなんかじゃなくて、１つの世界観みたいなものを表現してるものが好きです。ＰＳや新世代機がでてきて、移植が増え「持ってない機種のゲーム」なんていうワクがなくなってきている気がします。アーケード系が身近になってきて嬉しいなぁ。

えっと、それでは今回でこのコーナーは終わりなのですが、増刊の方でカラーイラストを描いてますので、もし良かったら見てやって下さい。

PROFILE

ナイズバディを描かせたら宇宙一最高（担当編集者談）なイラストレーター。今回でこのコラムは最終回です。どうもお疲れ様でした。

HIROMASA IWASAKI

プログラマー・いわさきひろまさの男が熱い!

プレイステーション プログラムパワーチェック

PLAY STATION PROGRAM POWER CHECK



イラスト／あいざわひろし

いよいよ登場マルチタップ

マルチタップと言えば、多人数ゲームだ。

ゲームセンターではずいぶん昔から多人数ゲームはあって、コナミの「ハイパーオリンピック」の４人プレイあたりから始まって、タイトーの『スーパーデッドヒート』とか、アタリの『ガントレット』、セガの『カルテット』、コナミの『Ｘ－ＭＥＮ』『ＴＭＮＴ』などなど名作（ちょっと名作とは言い難いのもあるけれど…）がたくさん発売されてきた。

家庭用でも『ボンバーマン（ＰＣエンジン、ＳＦＣ)』のヒットを皮切りに、『モトローダー』シリーズ（ＰＣエンジン)『ワールドコート（ＰＣエンジン)』『スーパーファミリーテニス（ＳＦＣ)』なんかはマルチタップがあるとないとでは面白さが全然違う…というより、マルチタップがないと真価を発揮できないゲームがたくさん発売されている。

ところで、このマルチタップが、家庭用でメジャーになったのはそんなに昔じゃなくて、ＰＣエンジンで『ボンバーマン』が大ヒットして以降。それまでも多人数ゲームの佳作・秀作はあったんだけど、この『ボンバーマン』のヒットまでは「そうまでして多人数でプレイするものではない」と思われていたわけ。でも、このヒットで、やっと多人数ゲームの面白さが認識されて、ＳＦＣやＭＤでもマルチタップが発売されたわけなのだ（ちなみにＰＣエンジンは一つしかコントローラのコネクタがなかったので、マルチタップをつけないと２人プレイもできなかった。だからＰＣエンジンには登場直後からマルチタップがあったというわけ)。

それはともかく、前に挙げたようなアクション系ばかりでなく、クイズゲームもマルチタップがあれば、多人数で早押ししたりできるし、すごろくタイプの「１つパッドがあれば、プレイできるゲーム」でも、やっぱりマルチタップはあった方がプレイが楽になるのは確かなのだ（コントローラを回すのは、やってみると案外面倒臭いものだ)。

こんな風に作れる（移植できる）ゲームの幅が広がるので、マルチタップが発売されるのは喜ばしいことなんだけど、このＰＳのマルチタップは、他のマシンと比較して、見ただけでわかる大きな違いがある。

それは「それぞれのコントローラの差込み口にメモリーカードのスロット」がついているってこと。ぱっと考えると、メモリーカードのスロットなんて別についていなくてもいいよね。だいたい、こんな事をすれば部品が多い分、どうしたってマルチタップそのものの値段が上がってしまう。

なぜそれでも付けているのだろうか？　この辺りに、言ってしまえば、ＰＳの「設計思想」が見える部分がある。

つまり、マルチタップの一つ一つにメモリーカードのスロットがついているということは「ＰＳでは、メモリーカードはそのコントローラを使っている人の個人のモノと考える」こと、すなわち、多人数でプレイするゲームでは、プレイヤーはコントローラと自分のメモリーカードを持ってきて、その自分のメモリーカードに自分のデータが記録されるものと考えていることが分かるのだ。

では、このメモリーカードスロットつきマルチタップの現実的な使い方としては、どんなモノがあるだろうか？

例えば、多人数でやる総当たりトーナメントの格闘ゲームを作って、それぞれの個人の勝敗記録を「個人のメモリーカード」に記録するモノだって作れるし、クイズゲームの正解率を記録しておくことも、はたまたボードゲームの記録も、およそ対戦で記録が残せるモノならなんでもできることになる（特にスポーツゲームでは威力がある。サッカーゲームのゴール数とか、ボーリングのスコアとか、スポーツゲームならなんでも面白い記録を残せるだろう)。

むろん、勝敗記録だけじゃなくて、多人数でやるアクションＲＰＧでキャラクターデータを持ち歩いて、人のところで一緒に迷宮を探索するとかいった、ともかく「成長要素」のあるゲームなら、なんでも多人数対応で作れることになる。

なんにしても、個人のデータを持ち歩いて、人の所でワイワイ対戦（協力）してプレイした結果を残しておけると……とても面白いことになるのではなかろうか？

ところで、今までのゲームマシンのマルチタップって、一度つけると、面倒くさいから外さないことが多かった。だからハードにマルチタップをつけたまま持って歩き回るわけなんだけど、そうすると、根元かコネクタのあたりで断線したり、接触不良になったりと、ずいぶんハードに悪影響を及ぼすことが多かった。このあたりの問題点ってのが、うまく解決されていると嬉しいと思うなぁ（某編集部のＰＣエンジンのコネクタなぞ、マルチタップのせいでガタガタだったりした)。

あと、マルチタップが発売されるに当って希望が一つある。

マルチタップをつけてプレイするってことは、沢山の人数がコントローラを持つことになるわけだけど、ケーブルが短いと自由に位置を移動できない。ＰＳのコントローラは、もともとケーブルの長さが短めだから、マルチタップを繋いでプレイすると、肩を寄せあってプレイするような状態になるのは見え見え。だから、できれば「ケーブルの長いコントローラ」（または延長ケーブル？）を発売してもらいたいと思うのでした。

近況

最近、ウィンドウズ95とデルファイに完全にはまっています。ともかくあまりに面白くて、毎日遅くまで遊んでしまってます。

よしきくりんのへんちくりんコラム

YOSHIKI KURIN

初心者の気持ち

『ときメモ』ホンモノゲット

この前といってもまだ暑かったある日、映画出演の仕事がありました。来春 1月公開予定の東宝映画「Shall we ダンス？」という映画でダンスを踊るシーンに出演したのです。実はですね私、大学時代に舞踏研究部という競技ダンスのクラブに入っていたのです。だからワルツやタンゴ、ルンバ、ジルバ、チャチャチャ…とか９種類位踊れますよ！ ちなみに私は、やっぱり情熱的なタンゴとルンバが好きです。でもこの映画の撮影でジルバを踊った時に、一緒に組んでいた人から「くりんちゃんのジルバはなんかインチキくさいなぁ」と言われてしまったぁ…だって久しぶりなんだもぉんと言い訳しつつ、笑ってごまかしたワタシ。まぁそんなこんなの楽しい撮影現場でありました。是非、来年１月映画館で見て下さいな。

さてさて、待ちに待った『ときめきメモリアル』の登場だぁ～い。10月13日の金曜日（！）発売だからこのコラムを読んでくれている時には、すでに手にしている人が多いはず。先月号でも『ときめき』は、ほんの触り程度プレイしたけど、暫くの間『ときめき』一色でレポートしていきたいと思います。まずは、意外（！）だったのがオープニングに出てくるあの有名な「伝説の木」。想像していたよりも小さかったなぁ。私の中では、前に家電製品のCMに出てた大きな木をイメージしていたものだから…そう思う人も多いのでは？

では、早速「ときめき」しちゃうぞ！ まず始めに、名前を入力…よしきくりんっと。それから誕生日を入力っと１月26日、血液型はＯ型でしょ。そうそう、あだ名入力で私は〝へんちくりん〟と入れようと思ったら５文字までだったのよね。結局〝へんちくり〟なぁんてへんてこりんなあだ名になってしまったぁ。パラメータをチェックしながら全体にバランス良くアップさせて女の子のハートを射止めるのだぁ。休日になったら〝お兄ちゃん〟こと好雄に電話して、女の子の情報を収集しなくちゃね。タイミングが良ければ、優美＝私が電話に出るかも。優美の「お兄ちゃーん電話」のセリフが、PC版とPS版では違ってるから要チェック！ それから女の子の電話番号を好雄から聞き出して◎ⓧ⓪◻の組み合わせをコマンドで押すと電話をかけられるのよ。この番号を頭にインプットして押せるようになったあなたは、かなり通です（編集部にはこういう人がいるんだなこれが）。さて、またもこの続きは次号でネ。お楽しみに!!



PROFILE

「ときめきメモリアル」優美役のキュートボイスアクター。車はＢ級ライセンス。RCGならOK？ 『アーク』クリア済み。

最終回．ケ、ケマポン!?

楽しい宴の時をすごした二人は、とある奇妙な村の入口にやってきました。中央の広場を囲んでお椀を伏せたような建物がたくさんあり、土色の生き物がゆったりと動き回っています。ただおうはさっそくその中の一体に話しかけてみました。

「あのぉ、ちょっと道を聞きたいのですが？」

「##@※○□〒‥‥♀▽？」

二人には聞いたこともない言葉です。

土色の生き物は、いきなりただおうの顔面に変な仮面をかぶせてしまいました。

「なっ　何をするんだ‥‥‥？」

「心配ないよ　それは『マスク』（※１）。ボク達土器人の言葉を　君達にわかるように通訳してくれるんだ！」

「‥‥‥‥‥‥‥‥？」

「ボク　ケマポン！　ようこそエスパッシへ！」

長い　長い　旅の終着点。

ここは「土器王紀」の世界「エスパッシ」（※２）への入口だったのです。

「ケ　ケマポン（※３）‥‥？　お～いＰＳ君　こいつ　ケマポンっていうんだって！」

「ギャハハハハハハ！」

「‥‥‥‥‥‥‥‥ボクの名前って　そんなにカッコイイ？」

笑いころげるＰＳ君とただおうを見てうれしそうに目をチカチカさせるケマポンでした。

遙かな虚空に浮かぶ異世界エスパッシ。宇宙誕生の謎を秘めた土器人の生態とは？　伝説の土器王はよみがえるのか？

オチャメな土器人ケマポンを案内役に　今新たな冒険が始まろうとしている！

ＰＳ版発売を心して待て！　　（完）

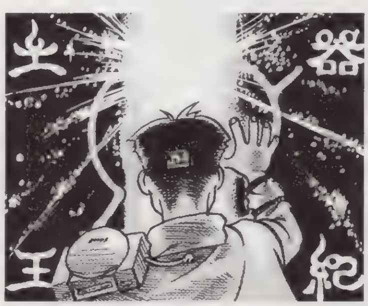
（※１）マスク（MASK）土器人語から日本語への翻訳機能、ケマポンとの通信機能等を装備。「土器王紀」の旅に欠かせない仮面型の万能インタフェース。

（※２）エスパッシ（Espassi）
「土器王紀」の舞台。セレブロとアルシラという２つの島が寄り添うように浮いている。セレブロは宇宙図書館、アルシラは土器人のふるさと。

（※３）ケマポン（Kemapong）本来は司書長テルミナスの助手として、こまごまとした雑務を手伝っている。テルミナスのいなくなった司書室で、壊れた器械の修理に追われながらも、「マスク」を介してこまめにアドバイスをしてくれる。お茶目なエスパッシの旅のガイド役。たよりになるやら、ならぬやら‥‥‥‥？

PROFILE

㈱バンプレスト　スタジオデュース、チーフディレクター。今回でこのコラムは最終回です。どうも、お疲れ様でした（担当編集）。



イラスト／よしきくりん・NDO

PS グラフィックの王様 KING OF PS GRAPHIC

土器王紀はこうしてつくられた！小高忠男／職業ディレクター

TADAO ODAKA

PS業界大人の話



イラスト／菅野博士

CSGってなんだろう

今年も「ＣＳＧ秋の新作発表会」が盛大に開催されました。ＴＶゲーム業界人にとっては年２回の重要なイベントであるこの新作発表会ですが、一般にはあまりポピュラーではないようですね。今月は、よく雑誌等のイベント情報として紹介されている割には今一つ知名度が低い「ＣＳＧ」についてと、今年の傾向についてお話ししましょう。

「ＣＳＧ」とは「コンシューマ・ソフト・グループ」の頭文字を取った名称で、ＴＶゲームのソフトメーカー62社（95年９月現在）の集まりです。「コンシューマ・ソフト」とはＴＶゲームのソフトの事で、パソコンソフトやアーケードゲーム（ゲームセンターでお金を入れてプレイするゲーム）のソフトと区別する為の呼び方です。ちなみにファミコンやＰＳ等のハードは「コンシューマ機」と呼びます。どうです、業界風になってきたでしょう。用例として「アーケードでインカム（収入＝売上げ）が良かった○○をコンシューマに落とすらしい」という具合です。この「コンシューマ・ソフト」を製作しているソフトハウスの集まりが「ＣＳＧ」なのです。

もともと、ＴＶゲームのソフトハウスといえば一部の大手ソフトハウスを除いてはみんな中小企業、それも限りなく〝小〟に近い会社ばかりでした。なかには社員が数名といった、会社というより同好会といったほうがピッタリくるようなものまでありました（っていうと過去形ですが、現在でも同じ様なものです）。ソフトの開発には大変なお金がかかります。しかし、そのソフトも皆さんに〝知って〟貰えないと売れません。そこで広告を出したりして宣伝するのですが、これも結構お金がかかります。ポピュラーなのがＴＶゲーム専門誌の広告ですが、まだこれは比較的安いほうです。一般誌、それも有名なものになればなるほど高くなります。ＴＶＣＭなどといったら桁違いに高くなります。普通のソフトハウスではとても手がだせません。ですから、大手ソフトハウスの超話題作や、お金持ちのメーカー以外のＣＭってあまり見た事がないでしょう？

でも、「何月何日発売予定！　次世代のアクションＲＰＧ！」と書いただけではどんなゲームか分かってもらう事は困難です。やっぱりＴＶゲームは画面を見てもらうのが一番ですね。そこでソフトハウスが合同で新作発表会を開催することになったのです。年２回、春と秋に東京・名古屋・大阪で開催されます。基本的にはソフトの発表会ですから、ハードメーカーは参加していません。例外的にセガがソフトメーカーの立場で参加しているだけです。あと、エニックスとかスクウェアといった超大手も参加していません。広告費に不自由しない為か、実演までしなくても十分売れるからかは分かりませんが。

この新作発表会、実はもう一つの側面を持っています。全国の流通関係者をターゲットとした商談会です。ある意味ではこっちがメインといっても過言ではないでしょう。

ＴＶゲームソフトは原則的には受注生産方式をとっています。発売日の２～３カ月前に注文を受けて、その数だけ生産をするのです。しかし、注文する立場から言えば、まだ製品になってもいないものを発注するのですから、しっかりと情報収集をしないと大損をする危険性が大きいのです。メーカーさんとダイレクトに付き合いのある都市部の大手小売店を除いては、そうそう新作情報は手に入りません。問屋さんからのＦＡＸ情報位しかニュースソースはなく、電撃各誌やファ○通を読んで新作情報を集めているのが現状です。持っている情報レベルとしては皆さんと大差ないといってもいいでしょう。ですから発注予定の商品が生で見ることのできる新作発表会は、大変重要なイベントなのです。

もちろん、メーカーさんもここで良い印象を与えて、一本でも注文本数を増やしてもらおうと必死です。パンフやビデオを配ったり、ポスターやプレミアム用のプレゼントを用意してバイヤーを待ち受けます。なかにはおまんじゅうを配った所までありました（コン○イルさん、ぷよ○んとてもおいしかったです。また配ってください）。

またメーカーさんとしては、バイヤー（仕入れ担当者）から直接情報を入手できる絶好のチャンスでもあるので、一人でも多くのバイヤーを捕まえて話しを聞こうとします。「あのソフト、何本売れました？」「このソフトは何本仕入れる予定？」「他のメーカーので気になる作品ありました？」と、話しだすとキリがありません。私も現役のバイヤーだった時は、ブースを移るたびに質問責めにあって、朝会場に入ると閉場までたっぷりと時間がかかってしまうのが常でした。

しかし、こうした会話でこちらも色々な情報が入手できるワケですし、こうして作った人脈が私独自の情報網の核になるのです。

さて、今年の「秋のＣＳＧ」での印象は、「予想したよりＳＦＣのソフトが多いな」という事でした。ウルトラ64が目前だし、年末・年始はＰＳとＳＳの一騎打ちになるだろう事もあって、ＳＦＣの新作はもっと少ないかと思いましたが、さすがに普及台数トップの底力は半端じゃありませんね。ただ、タイトルとしては堅いセンを狙った定番的なものがほとんどだった事が残念です。新世代機はさすがに意欲的なラインナップが目につきました。特に、ＥＡＶの「ハイオクタン」や、ゲームアーツの３Ｄロボットシューティングのように、ハードの性能を見せつけるような作品の完成が楽しみですね。

PROFILE

㈱ヤマギワＯＡ担当専用係長。業界のことなら何でも知ってる超事情通。だけどかなり筋金入りのゲーム好き好きやさん（笑）。

プロデューサーってこんな感じ

TETSUHARU YAMAMOTO

ゆるゆるPのたわごと

人工知能をガッツ

さて今回は数ある、爆弾タイトル（期待されながらもいつできるか分からない商品）から『がんばれ森川くん２号』をネタにしよう。このソフトは、人口知能を利用してＴＶモニターの中でロボットを育てるという世界を揺るがすような画期的ソフトになる予定商品。このタイトルの「森川くん」は、㈲ムームー（『Jumping Flash!』制作会社）の社長、人工知能オタク森川氏なのだ。

ソフトの内容については、「画期的になる予定商品」なので後々に触れるとして、この人工知能を理解するために森川さんに何冊か本を借りた（返してないけど）。これが、おもいっきり眠くて、めちゃくちゃ面白い。

人工知能ってのは「人間の脳の仕組みに学んで設計し、あたかも人間が考えるように思考し、判断することを目指すコンピュータ」だそうだ。わかる？　わかんないよなー。

まぁ、人間の脳をモデルにして創ったコンピュータだ。わかる？　わかんないよなー。ん〜、とにかくその人工知能を理解するためには人間の脳味噌の仕組みがわからなくっちゃいけないらしく、その手の本には脳味噌にまつわるエピソードが結構書いてあるんだ。例えば、脳味噌には痛みを感じる神経がないらしい。知ってた？　Ｐは、ずーっと頭痛って脳味噌が痛いのかと思ってた（プロモーションの青木なんか、一生そー思ってんだろうなぁ）。だから、麻酔もかけずに手術しちゃうそうだ。米国で脳のある場所を電気刺激して、患者にどう感じるか実験したらしい。そーしたら、景色が見えたり、友人の顔を思い出したり、音楽が聞こえてきたりしたそーだ。

手術中にＨなことを思い出したり、気持ちよかったりしなかったのか、なんて考えるのは私だけだろうか……。

カナダでは癲癇患者の脳の一部を切りとった。癲癇は治っちゃうし知能指数も手術前と変わらず、言語も自分の家も全部憶えてる、手術成功！　と思いきや、患者は手術後に経験することを時間がたつと忘れてしまう人間になっちゃったらしい。

ゲームをやらせて「なにこれ、面白れー！」とかいっても明日になると、また同じゲームを「なにこれ、面白れー！」って言っちゃう。そんな人にＲＰＧあげたら、「このオープニング結構いいじゃん」とかいいながら毎日８時間やって一生終わらないんだろうなぁ。

そーしたら、ゲームもゲーム誌も１つあればいいわけだから、Ｐも青木も担当編集も困っちゃう、とか考えるのは私だけだろうか…。

ま、とにかく人間の脳味噌と人工知能は面白い。それをベースにした「がんばれ森川くん２号」は、「超画期的になる予定商品」なので乞うご期待！　ってことである。

（参考文献「ニューロコンピュータ」
甘利俊一著：読売新聞社）

PROFILE

SCEプロデューサー。『Jumping 〜』以外にも『フィロソマ』などを手がける。冗談バリバリだけど……できる男、またはやれる男。

とあるゲーム開発室の実態

なむぅ！　あたりまえのことだけど、やはり背伸びをしても届かないものには届かない。僕のコラムも、岩崎さんとかかまやんさんを目指して文章を作成してみたのですが、経験が浅くて大した事が書けず、とうとう行き詰まってしまいました…。むぅ、ヤバい！　と言うわけで、これからは少しスタイルを変えて、「真実に近いけど、どこか弱いコラム」にしようと思ってます。どぞよろしく！

さて今回は、僕が最近出入りしている某ＭＷ社のゲーム開発室を参考に、「開発室って開発用コンピュータが沢山あるのは知ってるけど、他には何があるの？」という疑問に答えてみましょう。（誰の疑問だ？）

まず、ゲームの開発室には、必ずと言っていいほど、クレーンでキャプチャードされたぬいぐるみがありますね。家だったら場所もないし、絶対に飾らないって人も、会社の机には置くというパターンがよくあるようで。パソコンの近くにぬいぐるみを置くと、モニターから出る高周波を吸収するという効果もあるって言うし（言わないってば）。また、このぬいぐるみの種類や並べ方で、その人の性格が案外つかめますね。ちなみに、僕の所は「ジェフリー」と「ラルフ」と「ジェロニモン」で、男らしさを強調しています。ちゃんと分析してまとめれば、ア○キーさんあたりで本で出せるかも（オイオイ！）！

あと目に付くのは、バンバン張られたポスターの数々！　雑誌の付録やアダルトパソゲー物はもちろん（？）、最近はゲーセンで入手できる、人気ゲームのポスターが多いですな。かく言う僕も、『バーチャ２』は結構挑戦しましたね。目的の「ジェフリー」は全然出なくて、「ラウ」ばかりゲットしたっけ。最近は『同級生２』、等身大のNO.９や、幻の超プレミアNO.０が話題になっていたよう。ポスターの入った筒をたくさん抱えた人を見かけたら、親愛の意をこめて「卍さん」と呼んであげましょう（ちなみに僕は「むげにん」の大ファンです。念のため（笑））。そして最期に「ガンダムＷ」のプラモデル！

最近は接着剤が不要で、しかも「いろプラ」なので塗装しなくてもカラフル。お昼の休憩時間などで簡単につくれるので、僕の開発机には「Ｗ」ならほとんど揃ってるなぁ。

開発室ってば大体こんな感じです。こうしてみると、コドモの遊び部屋みたい…あ、あれ？　どしたのみんな？　恐いカオして…。

注：この話は一部フィクションです。



PROFILE

最近メディアワークスに出没する、姿も思考も危険なドット絵描き。実はポリゴンゲーが大好き。ゲームの仕事は諸行無常と考える。

ドットの忍道

ATSUSHI HAYASHIDA

ゲーム業界のウラのウラ

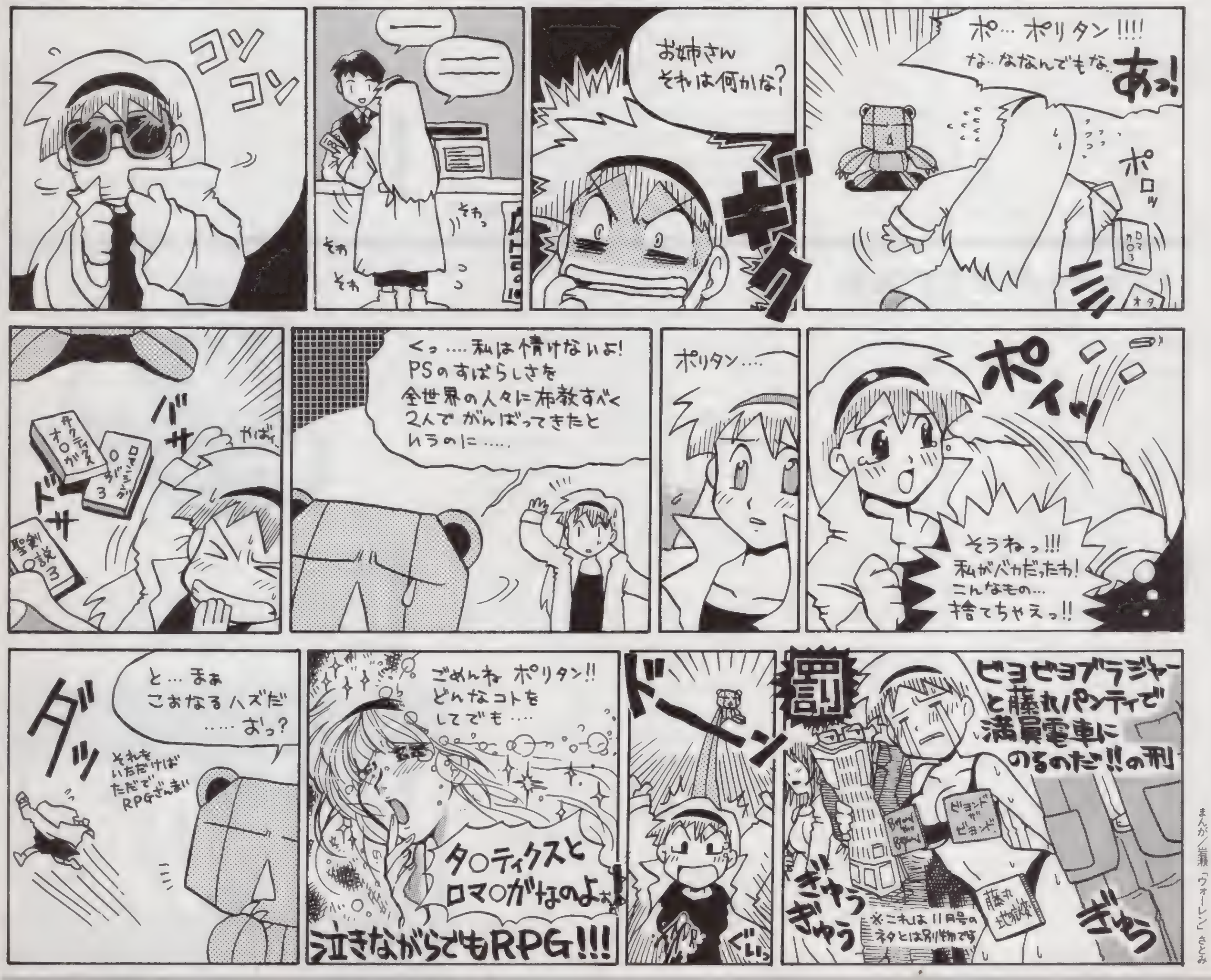
イラスト／おおのけい

★増刊 電撃PlayStationRは11/15発売・詳しくは96頁!

愛と希望の読者さまページ

PS プレイステーションの奴隷

テーマ音楽ゴー! 悲しき~奴隷~PSの奴隷~でも~
たまにはSSもSFCもやったりするの~る~る~る~



まんが/岩瀬「ウォーレン」さとみ

奴隷のどい

「PSどのポイント制について」:ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「移植化計画」「カラーイラストベリーグッド」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK、良いことの豪華賞品は、現在鋭意制作中、とんでもないオリジナルグッズになるハズなので、期待していただきたい。金目鯛、貞操帯、じれったい、ダメですたい、ギャグ不発危険。

★増刊　電撃PlayStationRは11/15発売・詳しくは96頁！

あなたの『ときめき』はいかがですか？ わたしの『ときめき』は元気です…いやなくらい



「『奴隷』っていう言葉がキライです。このコーナー自体は大好きなんですけど。語感からどうしても悲しい気分になってしまいます。なんかイメージが……その辺、わかっていてネーミングしたんだとは思いますが……その、ね」山形県　長篠康則さん：

そうですか……確かに「奴隷」という単語には悲しい歴史が凝縮されていたりします。あまり、笑いながら書けることではないのでちょっとマジメにいきますね。どこか悲しいイメージがついてまわる「奴隷」という単語を、なぜタイトルで使用したか？　DPSどでは、この単語に「どうしようもなく、身も心も首ったけ、寝てもさめてもPSに超夢中。ああ、この気持ちはどうしたらいいんだぁ」と「ささやかな問題提起」の2つの意味を込めています。ひとつめはよくある「恋の奴隷」的な使われ方です。歌なんかでよくありますよね？　メロメロってやつです。意味の99%はこれだと思って下さい。「PSの事を考えるとメロメロになってしまって、何か人に伝えたくなって、ついハガキを書いて、描いてしまう人」の意味です。で、残りの1%、ふたつめの「問題提起」はおちゃらけで、おふざけが大好きな我々のこれっぽっちの良心だったりします。人類の歴史の中で最も悲しいのは「誰かが誰かの言うことを生まれた時から無条件で聞かなければならないと決まっていること、または状態」＝「奴隷」なのではないでしょうか？　現代の日本ではある程度、この問題が表面化しなくなってはいます。でも現実に差別は行われていたり、ふざけた価値観がまかり通っていたり……悲しいのはたいして変わらなかったりするのです。自分の中でこの「奴隷」という単語を使う時、何かを考え、何かを思い、そして身近に何か問題があるのなら、何か行動を起こしてくれたら。そんな根本的な部分で、読者である、ここを読んでいる貴方に何かが伝わればいいなぁと思っています。「そんなのムダ」と言われれば確かにその通り。だから1%なのです。別に何かを感じてくれと強制しているのではなくて……でも、伝えておきたくて……そんな感じです。基本は楽しい方がいいですもんね！　あっ……こんなに行数使っちゃった。ただでさえ文章少ないって怒られてるのに……今回だけだから許してね。

「お風呂でDPSを読んでいて、クールバスクリン中に本を落としてしまいました。台無しです。もう1冊買いました。今度はガスコンロで焦がしちゃいました。呪われてるんでしょうか」埼玉県　やすの翔冥さん：

確かに。呪われてるかもしれません。でも本をお風呂に落とすくらい誰でも経験している気がします。ひょっとしてDPSと相性が悪い？

「『ときめき』で1日が過ぎていきます」千葉県　戦斗さん：

そういう人、多いです(笑)。でも体は壊さないでくださいね。やりすぎはカ・ラ・ダ・に・ド・ク・。

せっけんは『鉄拳』と似て…バキッ!



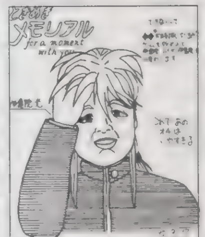
◀静岡県　輪舞乱さん：そうです。創刊号ではプレタンでした。その辺は内緒です。



◀栃木県　炎のサスカッチさん：でもエリスも血塗れ。一撃でやばいですよね。刀は。



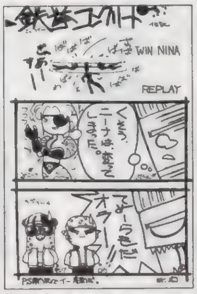
◀[illegible]　TERAさん：泣くでしょうね。確実に。3回くらい泣きます。イテテ。



◀神奈川県　ひっきさん：全世界の伊集院ファンを敵に…冗談ですから（笑）。



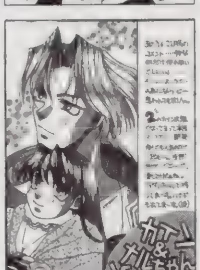
▲三重県　288さん：「ZERO」スッゴクデキが良いです。メロメロ。



▲神奈川県　幻夕貴さん：キングがかわいいです。ロウはもともとあーだし。



◀佐賀県　青色Tシャツさん：ボイン&手デカがルーミのチャームポイントですね。



◀大阪府　ささきりょうさん：点数間違ったら教えて下さい。ね？



◀神奈川県　リットさん：愛を捨ててもこれですか…ちと哀愁かも。



◀岡山県　トペ・イサミさん：確かに猫娘　でもワカメちゃんカットは……。



▲岐阜県　絶ウィルチさん：州光、女！　話題に事欠かない「鉄拳2」



▲群馬県　タッキーさん：載ったので今後も買って下さいね　絶対ですよ。



◀東京都　蘭弥弦さん：ウズウズですか。プレイしました。なかなかですよ。



◀岡山県　横山せつなさん：強引な髪ですよね。スプレーで固めてるのかなぁ？



▲東京都　沢樹春さん：かっこいい……吸血鬼ですもんねぇ。背中がいいです。



▲東京都　MISEさん：グンっとくる春麗。引きつけられてま～す。

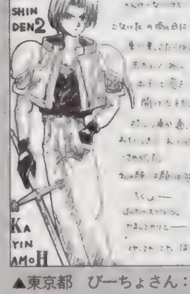
ロボコン0点な人 Z

ハガキが増えてきました。でも、ハガキが多いと、載せられない人も多くなってしまう。世の中、いいことばかりではありませんな。（田）

……って1行余ってる！　ほやへのバカ。（魔）



▲青森県　南多紀さん：まるでア○中……もう更正できないかも。



▲東京都　ぴーちょさん：てやてや～っての良くわかります。くらわすって感じ。

「ロボコン0点な人SSのSSって、セガサターンの略ですか？」東京都　吉野朋くん（他同様意見2通）：

ロボコン0点な人SSはすでに死んだ。そう、今月から「Z」として新しく甦ったのだ。よって「SS」の真意は、闇へと葬られたのである。

「僕は、『サイバーウォー』で徹夜してしまい、翌日の試験をさぼってしまいました。追試の前日、そのことを思い出してもう一度「サイバーウォー」を遊び始めたら、そのまま徹夜してしまい、追試もガタガタでした。でも、おかげで「サイバーウォー」は目を閉じていてもクリアできるようになりました」埼玉県　ろくでなしくん：

なかなかの強者である。次は目を閉じて『ときめき』クリアに挑戦せよ。

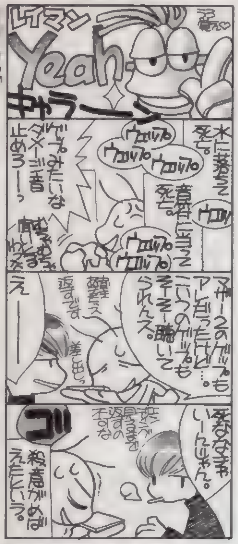
「PS買って1年。最近、何かむなしいんですが…」滋賀県　丸太くん：

人はそれに気づいたとき、奴隷から解放される。ここは素直に、おめでとうと言わせてもらおう。

奴隷のとど

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書でいっぺんに送りたいなんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙のみOKとなっておりまする。まあ、管理の際、封筒とは別になるので、1枚ごとに県名と名前を書いてね　鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意ですぞ。そして、基本的にハガキ全面がコピーでの参加は認められません。これまた要注意です。いやいや注意ばかりでまいりましたな。

★増刊 電撃PlayStationRは11/15発売・詳しくは96頁!

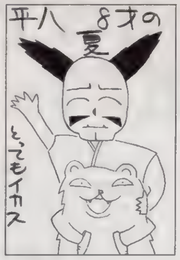




▲熊本県　島津弥七さん：なんかびぉーっとしてそうなエイジ先生です。



▲福島県　猿公さん：危なそうで良いですよね。カオス。動き変だし。



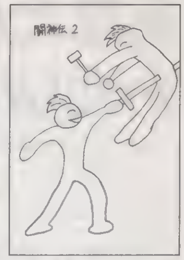
▲埼玉県　はにわエースさん：熊の首を絞めているような気も……。



▲愛知県　JLDさん：唯一かっちょいい目的のために戦う吉光。



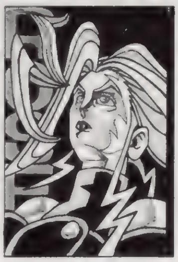
▲愛知県　YUKIEさん：いやいや、もう出来てますよ。多分。



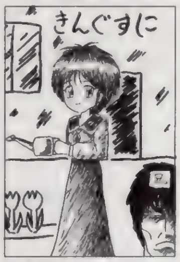
▲宮城県　ピッキーさん：楽しそう。妙に楽しそう。いいですねぇ。



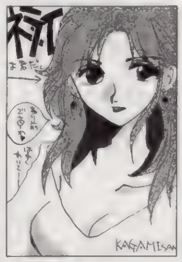
▲愛知県　アルフさん：迷路のようなレイマン。なんか渋いです。



▲神奈川県　てるりんさん：稲妻な髪の毛がかっこいいです。



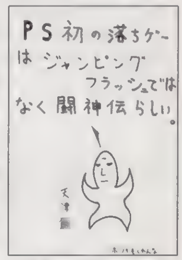
▲北海道　いんさいどまいは〜とさん：ほのぼのしてるジジ。本物はもう少し怖い……気が。



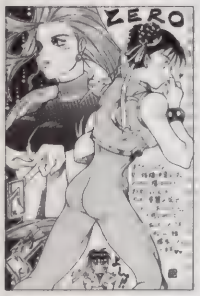
▲神奈川県　ちゃたろうさん：いいんです。彼女。最初タカビーなだけに。



▲青森県　BAさん：そういう人も全国にはたくさんいらっしゃるハズ。



▲大阪府　けこまみさん：しかも絵は天津飯。なんかスゴイです。



◀愛知県　中重仁里さん：お尻のラインがかっこよすぎです。たまりません。



◀新潟県　原みちよさん：パインですねぇ。手で持っちゃ……もう。

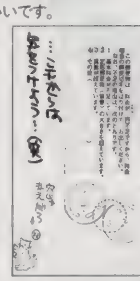
「ガッツですな。DPSの増刊作戦って、実質隔週刊ですもんねぇ。なんか奥付みると人数増えてないし(笑)。大丈夫ですか？　ボクは、現在のDPSが大好きなので今よりもクオリティがさがらないように」東京都　木野さん：

ありがとうございます……たくさん本が発売されてもクオリティを下げないように、編集部員一同、心がけております。だから買ってくださいね。友達にも勧めてくださいね。そういう地道な運動が奴隷の輪を広げていくのです。ね？　ダメですか？

「ゲーム雑誌編集の人の生活ってどんなんですか？　将来そっち関係に就職したいんで、参考にさせて下さい」岩手県　まつきの康行さん：

だいたい、会社に来るのは1時頃です。で、メーカーさんに取材のお願いしたり、打ち合わせしたりで明るい時間が過ぎ、夜の7時から会議したりして、大抵電車じゃ帰れません。酷い時は2〜3泊は当たり前。まあ、毎日が文化祭前日のようで楽しいいんですけどね(ちょっとトホ)。

「『ときめき』発売の次の月曜日から試験だっちゅーじゃないですか。終わったな。こりゃ絶対いい点取れないや」岡山県　南野きよれきさん：



◀岩手県　伊藤勇太さん：重かったのですね……戻っちゃったの……。



◀埼玉県　20ゴウさん：怖いよー。ギャグにもなってな(笑)。



◀神奈川県　みんさん：確かにスゴイですよね。たまりません。



◀静岡県　キントト藤ノ宮さん：出てます。ゲイとかサッカー選手とか。

最初っからいい点取れないことは確定してるワケですね（笑)。『ときめき』捨てて、勉強しないと！　学生なんだから！　と、自分では絶対出来ないことを口にしてみました。ダメな大人で〜す。

「ゲームで恋愛したいと思わない私は『ときめき』がダメです。でもDPSどを読んでると好きな人多いみたいだし……変なんでしょうか」神奈川県　にしきの青蛇さん：

変じゃないでしょう。人それぞれだと思うし。ゲームに求めることが違うのは当然だと思いますよ。まあ、でも、これだけ好きな人がいるということは、何かスゴイ魅力があるハズです。喰わずキライなんだったら、とりあえずプレイしてみることをお薦めします。

ちょっとしたウワサ

今月もウワサ行きま〜す！

「ブラックディスクの黒いところから、髪の毛が延びてくるそうです。このウワサを信じなかった××県の松永さんは吹き出物が出てしまったそうです」鹿児島県　徳松さん：

吹き出物ってのがいいなぁ。

「たまに、PSの脇から何かがはみ出てます。注意して下さい」千葉県　竜野将さん：

何かが……ってのが掴みきれなくてステキ。

「オレは昔、平八が新宿2丁目で働いてるのを見た！」埼玉県　矢上さん：

見たって言われても（笑)。

「何万匹に1匹、鮭のお腹から出てくるPSがあるらしい」北海道　熊熊さん：

でも濡れてるからゲームは動かないの。木彫りだったりして。ガセネタ有り、次号も楽しいウワサお待ちしてます。

ギャルとゲームとなみだとちくび♡

『ときメモ限定版』の箱を開けると、いきなり流れるオルゴールの音色。親の前でエロ本開けるより恥ずかしいかも。(中)

なんか知らんけど、乳の話になったら妙にハガキが増えたなぁ。やっぱ好きだね、みんな！

「だんぜん巨乳派ッ！　理由はね、私が貧乳だからです」千葉県　どぜう゛さん：

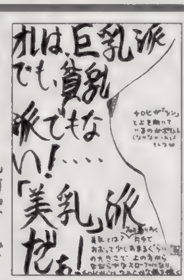
前号には「巨乳でイイことない」なんてのがあったけどな。女の子は自分に無いものを求めたがるワケね。

「巨乳はたれてくるので貧乳かな。もんだら大きくなるかもしれないし」福井県　みっちぇさん：

もまれて本当に大きくなったって話、聞いたことないぞ。母乳の出がよくなるとは言うけどさ。

「胸は巨乳や貧乳が問題じゃあ〜ない。そう、形が良ければいいんだ」長野県　火災工事さん：

美乳ってやつですか。そういや昔、「美乳といえば、あいだもも！」と主張してた、メガテン梅田(笑)って人がいたっけ。俺なんかが美乳で思い出すのはゲイル・マッケンナかな？　おっと話がズレちまった。ま、なにはともあれ「乳はイイ！」ってことで以上！(イイのか?)



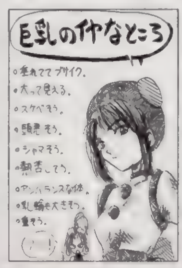
◀岡山県　トペ！イサミさん：きびしぃー。乳の海原雄山！



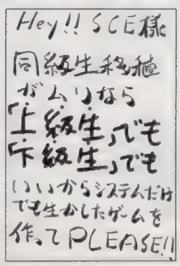
◀茨城県　まみこさん：確かに。特に若い娘の場合はそうですね。



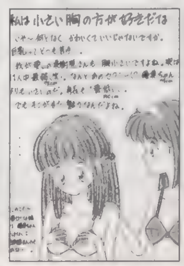
◀三重県　288さん：鎖骨はいいですよねぇ。たまらないかも。



◀大阪府　ROホーミングさん：厳しい御意見です。乳なのに。



◀大分県　イヤッホー姫さん：本当、プリーズですねぇ。プリーズ。



◀北海道　日野誠さん：確かに美樹原さんは小さいです。そこが魅力。

奴隷のどい

電撃8月号付録「電撃PlayQuestion」のクイズゲーム、はじめて殺人事件の犯人当て募集を10／5で締め切ったんですが……いまだにハガキが来てます。なんで、発表は次号にします。今号から買った人は知りゃしないし、前から買ってる人もいまいち覚えてないかもしれないけど、募集してたの。ね？　締め切りを設定してなかったこっちが悪いからなぁ（すまん)。許してね。応募してくれた人、忘れてないから安心して下さい。殺人犯人とトリック（言えるほどのモンでもない）は次号！ってことで。

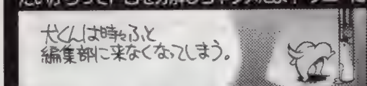
★増刊 電撃PlayStationRは11/15発売・詳しくは96頁!

ハードの神様の犬

前回休んじゃったから今回が前々回の続きです。……もう、なに書ってんだかわかりません。じゃ、レッツゴー!(犬)

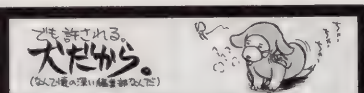
先月はゴメンナサイ。いろいろ理由はあったんだけど、犬は男の子だから言い訳しません。でも、FAXで"すまん~"はまずかったな。おかげで周囲から、「キミの原稿料は20円!」と冷やかされてしまったよ。これがマジだったら、1カ月の生活費どころか食費にもならんっス。今どき20円じゃ、チ○ルチョコ2個しか買えないやね。オレの計算では、毎日1ミリちょいずつ食べれば1カ月もつけど、たぶん3日くらいで死ぬ。ハハ……もう行方不明にならないから許してぇ……ってことで、前回の続きね。

えーと、倍速回転中のCDで指を切ったってところで終わったんだよね。そういえば「倍速ってそんなに速いんですか?」っていうおハガキをもらったんだけど、速いです。すんごく速いです。どのくらい速いかというと、プロペラをつければ竹コプターになるくらいかな(わかんないってば)。確かに普通のPSは、フタを開けたら回転が止まっちゃうから、回転中のCDを見ることはできないもんね。でも 見たいからってPSを分解しちゃダメだよ! ソニーに



怒られちゃうから。ちなみに、4倍速ドライブは指で触りたくないくらい恐ろしい速さです。たぶん触れた瞬間に、指から血しぶきが飛ぶね(仮)。

で、本筋に戻ると、CDで指を切ってから数日後、とんでもない事件が起こったのだ。編集部の撮影用に制作していた強制ポーズ回路を取り付け、PSを丸裸状態にして動作実験をしていたところ、作業机に置いてあったネジがPSのスイッチング電源の上



に落ち、火花と煙をあげながらバシュ! っと勢いよくショートした。よりによって、電源の上に落ちることはないだろ、ネジ! おかげで、PS本体に供給する電源を2バージョンも自作するハメにあい、PS改造計画のスケジュールが一週間もくるったんだよね。最初のバージョンは、PSとほぼ同じ電力供給ができるスイッチング電源を外づけし、本体に送る3.3Vの定電圧レギュレータをPS本体内に入れたんだけど、そのレギュレータから発する熱がものすごく、本体にカバーをしようものならプラスチックがフニャけちゃうくらいすさましかった。さらに致命的なのが、電源を入れてもたま~にしかPSが起動せず、確実に動作させるには電源を入れてからリセットボタンを押さなくちゃいけないという、世にも情けないPSになってしまったのだ。そこでこの不備を解消しようと、バージョン2の電源は、熱対策のため定電圧回路を外付けし、電源投入時にメイン基板を初期化するパワーオン・イニシャライズ回路を追加した。おかげでPSは本来の元気を取り戻し、厳しい実験にも耐えられるたくましいPSクンへと生まれ変わったのだ。

ハァ……、それにしても、ネジ1本のためにこんな苦労をするとは! ちなみに、この事件の引き金となったネジは、罰としてエッチング液に浸して溶かしちゃいました。

その約3日後、めでたく強制ポーズ回路が完成し、ひと段落。しかし、ムービー画のシーンだけは止まらないという片手落ちなスペックだったため、バージョンは0.5と命名。さらに、ムービー画も静止するものをと、再びPSをいじる決意をしたんだけど、これが仇となり、PSの死につながろうとは……。

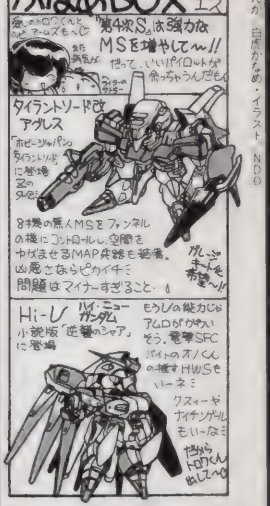
年が明けた今年の4月、ちょっとヒマができたので完璧バージョンの強制ポーズ回路を完成させるべく、再びPSを分解。しばらくぶりに中を見たとき「オレのPSっていったい……」と思うほどの怪しさに、我ながらあ然。強制ポーズにCDのアクセスランプ点灯回路や、パッドの操作でリセットかかけられる回路など、あまりにも怪しすぎる回路が装備されていて、たぶん世界一バカなPSだったに違いない。それが、それが……、電源を入れたまま分解しているのに気づかず、あるコネクタを抜こうとした瞬間、バシュ! 「やっちまったぁ~」と思うも時すでに遅し。今度ばかりは、CD制御のチップを飛ばしてしまいPSはアッという間にご臨終。しかも、改造しまくっているため修理にも出せず、ただ後悔するばかり。あぁ~、オレって超ダサダサー!!

ま、こんな不注意を犯したためにPSを壊しちゃったワケだけど、ハードの神様の犬は全然懲りていません。これしきのことで挫けていたら 犬は100くらい死んでます。だから、これからもハードを買ったら間髪入れずに分解するし、庭には壊れたハードの墓標がどんどん立ち並ぶ予定。

でもなぁ、もう少しまともなハード制作もしてみたいな。だって最近作ったものって、PCM内蔵のしゃべるRGBセレクタとか、SFCのパッドでPSを操作するコンバータなど、イマイチなものばかりなんだもの。なんか心が寒いな。変なLD買っちゃったし……100サムーって感じ(意味不明)。



◀死んだPSクンの遺品の一部。こんなことしてるから……ね。



まんが 白虎かなめ・イラスト NDO



◀新潟県 高丸じえさん:後ろのククリちゃんがポイントです。内緒ですけど。



◀東京都 陣内カツオさん:卒論大丈夫でしたか? ガンバッテください。

読者参加小説

読者参加型小説。小説の続きをどんどんリレーしていくというヤツ。第1回だよぉん。お話の続きを作って下さい(ハガキ1枚に書ける程度の文章で)。採用された優秀作品には10ポイント差し上げます。ちなみにこのコーナーの締め切りは11/6消印有効。DPSどで最もキツイ締め切りなので慌てて書いて下さい。同時にイメージイラストも大募集中(ちなみに今回イラストはなし)!

前回のあらすじ:ボクは、魔法の成功しにくいキュウブリクの森で、パーティに見捨てられた哀れな魔法使い。とりあえず、延命の材料になるというバラス鳥を探そうとするのだが、突然、背後でうなり声が聞こえた!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

(振り向きざま)目前に見えたものは黒い影と光る爪。それは一直線にボクの頭に落ちてきた。キシュー! 奇妙な音ともに、頭に衝撃が走る。いたい。ものすごくいたい。けれど死ぬほどの痛みではない。目を開け、額に触れてみる。手にべっとりと血がつくこともなく、アタリを見回してみても変わったことはな……あった。

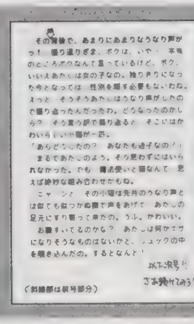
黒い塊、しかも爪ではなく角だとわかったソレを付けていたのは毛むくじゃらの塊だった。そいつをつまみ上げ、こんなモノに驚き、死まで考えたのかと後悔した。

「その子を放してくれない?」"その子"が飛んできた正面の茂みから女の子が現れた。

「キミは誰? 何でこんなところに人がいるの?」とっさに出たボクの言葉に、

「名前は自分から名乗るものよ。置いてけぼりの魔法使いさん」彼女はさらっと言い返した。

「ボクの名は、」 埼玉県 ダレ田一塁手さん:



◀千葉県 およたまさん:確かに意外! でも続きやすくないと……やっぱり。

ことわざLet'sGO

「じゅんでーす。ちょうさくでーす。プレイステーションでござパシパシパシパシ!」富山県 新見真さん:……しょっぱなからコトワザじゃない……。

「イシターの上にも三年」新潟県 ちょうりゅうさん:

カイですか。ナムコミュージアムに入らないですかねぇ。

「死せるNEC、生けるICを作る」鳥取県 仲外地修さん:

死せる孔明、生ける仲達を走らすですな。NECはどんなに負けるてるように見えてもIC作ってるから大丈夫という意味だそうで。NEC製のICはいろんなゲーム機で使われてますから……なかなか深いいいコトワザですな。

では来月もお待ちしてま。

ランキング一覧

龍王院弘SP	115
ささきりょう	95
伊藤勇太	90
ポチ	90
りるひな	80
雨水	80
288	75
山内みりゃ	70
柴田絵里	70
闇弥弦	65
吉永永吉	60
てるリン	55
さらめんミハル	55
いんさいどまいはーと	50
HEXA	50
施門瀬	50
祥人	50
スギモトエサシノフ	50
ズバットPS	50
国士無双	50

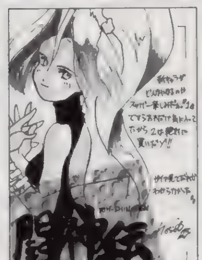
なかなか、高レベルバトル! 果たして次回は?

★45:犬彦砦、マッチョ皆川、れいひい、多奈竜、時定龍也、★40:まみこ、寿太郎、Ke太郎、たまる、一寸、35:キントキ萌葱、大宮ゆう、市藤にたか、なつかわ颯、近江せにょ、なたねからす、島津弥七、まどのゆき彦、サモキン、★30:竹崎冬至、叫ぶ竜神、気分爽快、かむら唯人、ぐみ、文月美和、★25:一郎アキラ、相原一葉、中重仁里、真嶋勲、炎のサスカッチ、TERA、山下こいつ、マンダムZ、ROホーミング、マリー石岡、あいすくりいむ

以下、20P獲得者は32名。15Pは40名。ガンバッてね!



◀愛知県 山内みりゃさん:KOF出てほしいですよぉ。頼みますよぉ。



◀愛知県 犬彦砦さん:確かに、最初、ガイアは誰だかわかりませんでした。



◀京都府 つくば山さん:見慣れてるからかもしれないけどそんな気もします。

「後悔してもしきれないのが財布を落としたとき。私、良く落とすんですよ。サザエ級のうっかり者です。どうすればいいんでしょう。マジで悩んでます」高知県 日の末の井さん:

……難しいですねぇ。確かに、誰かに相談してもどうにかなるモンじゃないかもしれません。とりあえず、大切なことはクセにするしかないんじゃないでしょうか? お財布は右の胸ポッケとか、完全に固定しちゃう。あとは、指先確認。ソレくらいしか思いつかないです。役に立たなくてごめんなさい。

「10月号のふと思うと悲しくなるってハガキ、あたしもそう思うことあります。今も世界では戦争や紛争がおこなわれてると思うと……ツメを噛みます。それで解決するワケじゃないけどツメを噛みます。それで、何となく落ちつきます。変?」宮城県 マスターさん:

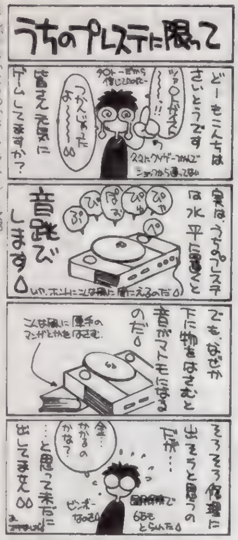
そう思うことはとても大事なことだと思います。たくさん思って、たくさん考えて、貴方が大人になった時、社会の悪いところを直す努力をできる人になってください。な~んておバカさんの代表に言われても……ですね(笑)。

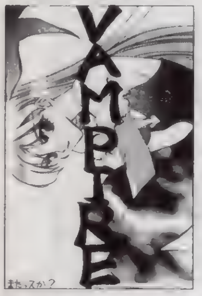
奴隷のど

役に立たない超能力:「私の祖父はジャッキーチェンの次回作のタイトルを言い当てることができる」京都府 まうまうさん:ちとうらやましいなぁ。「金縛りにあっている時、金縛りだねって自分に囁くことができます」長野県 にゅーまんさん:「友人の山形さん(仮名)はお笑いマンガ道場のおまけコーナーを念写できます」兵庫県 コウノトリさん:これはもっとうらやましい。ダンキチ、ナオミのですね? その写真欲しぃ。「本木は見たい夢が見れる。が、確認できず」東京都 松下靖夏さん:

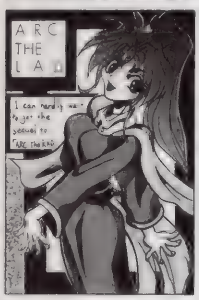
★増刊 電撃PlayStationRは11/15発売・詳しくは96頁!

まんが さいとうつかさ・イラスト／C次郎

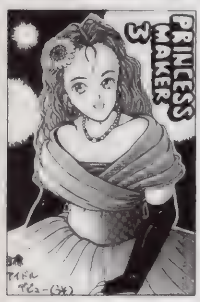




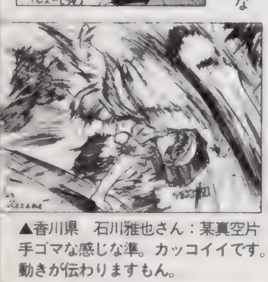
◀東京都 貴沙羅ゆうさん：そうですねぇ……まだみたいですねぇ。まだ……。



◀福島県 しぇる具田さん：体ねじれてるククル 手がグリンとしてます。



◀福井県 みっちぇさん：「3」にそんなエンディングがあればいいですねぇ。



▲香川県 石川雅也さん：某真空片手ゴマな感じな準。カッコイイです。動きが伝わりますもん。

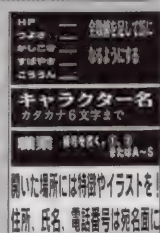
大好評 Nights of Knights

参加冒険者大募集

超お手軽な読者参加RPGが電撃PSでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は略して「ナイナイ」とでも呼んで下さい。呼んでくれないと、なんだか気持ち悪くなっちゃうぞ。ゲプ。（魔）

超カンタン！ パジャマでその辺のコンビニに買い物に行って、おでんとアイスクリーム買ってきてクーラーのガンガンに効いた部屋で食べちゃったてくらいカンタンな（これまた前号流用ス）読者参加型ハガキRPGの登場であります、山本さん。まあ、全国の山本さんには参加して欲しいですな。名指しですから。読者様より送ってもらったキャラをコンピュータに打ち込んで、戦わせるだけのRPGが！ って説明してるとなんだか中身なさそうですが、とにかく、そういうことです。下に書いてある規定を読んで、ハガキを書けば、もう完成。超カンタン。ポストにでもぶちこめば、戦えます。大丈夫です。誌面に載るかもしれません。まあ、いかにうまくキャラクターを作り出すかが問題なんです。でも突き詰めていくとじゃんけんのようなもんなので、こううんでない運も関係しちゃってますが。優勝した人にはなんと大枚15ポイント！ たぶん何度も取れるもんじゃないけど、なんだかうれしいこのコーナーにあなたも即参加だ！ キャラを作るのは、きっとなんだか楽しいぞ！

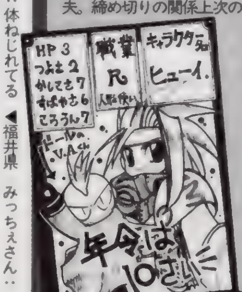
手軽に参加したい人が読む所



HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、使命、いや氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送っても、これまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ ドシドシ応募して下さいませ。応募がかなり多かったので、次回から増スペースを予定してます（仮）。さて今回のクエストは大陸中央部に広がる迷いの森にある遺跡が舞台。クエストナンバー03。大陸中央部は温暖。そして森が戦場の場合、素早いキャラが有利なんですが、遺跡ではどうなのでしょう？ ……はたしてどんなキャラが生き残るのか？締め切りは次号（1月号）発売日の11月30日。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるから、あて先は「DPSど」だけで大丈夫。締め切りの関係上次の号では発表が間に合わないから（また募集はするけど。次の号では11月号募集分を発表）、次の次の号、2月号発表となります。なんか気の長い話の上にわかりにくいが、すまん。が、許してほしいのこころなのだ。

★★★発表予定スケジュール★★★

1月号（11月号発表＋3月号分募集） 2月号（12月号発表＋4月号分募集） 3月号（1月号発表＋5月号分募集）



◀広島県 ぽん太吉丸さん：かわいいですねぇ。特にドールがいいです。凶悪なパンクずらがいかしてます。年齢も10歳と、年頃ですし（?）。

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしておくれ。ね？ お願い。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。

B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。

C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。

D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベルの呪文を唱えることが可能。

E：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。

F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

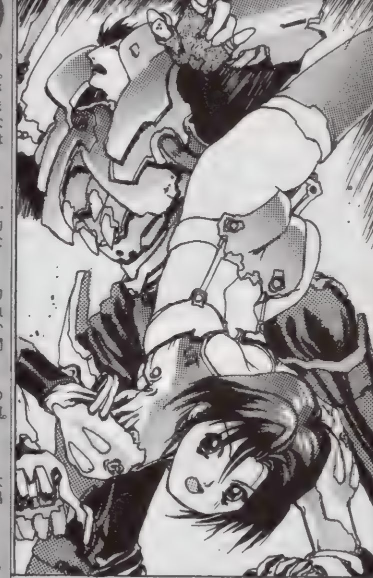
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術師
●操術師よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶
●かしこさが重要。+つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。

M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。

N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。

O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。



P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

左の初級編の戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、職業を自分で選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙になってきます。難易度はドーンとアップ。こだわらずに、勝利を考えるなら、アルファベットの職業は止めといた方がいいかも。クエストについての説明は大抵最小限しか行われません。勝利するにはまあ、隠れ設定みたいな、その辺のウラを読むのが重要。その上、パラメータの調整までしなきゃならないって言うんだからもう。タイヘンはタイヘンですな。まあ、参加者の条件は同じなので、ルール改正希望は勘弁してください。人気が無くなって、ハガキが来なくなったら考えるけど（笑）。よろしくお願いします。

すべての冒険はあなたのハガキから!



◀静岡県 キントト萌葱さん：移植されますが…よかったですねぇ。ねぇ?



◀神奈川県 気分爽快さん：藍眺さん。飛びます。こりずに飛ぶ。それが魅力。



◀神奈川県 ちゃたろうさん：「卒業II」はなかなかバッチリな移植です。



◀東京都 マンダムZさん：肉球がステキなルーミちゃんです。これまた跳びます。

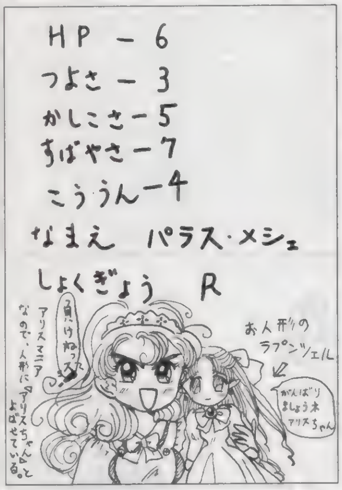
奴隷のど

S・RPG。最近このジャンルのゲームが多くて、何となく「飽きたなー」と思っていたらSFCで「タクティクス・オウガ」が発売されたじゃないですか。どうせすぐ飽きるかなと思ったけど、なかなかコレがどうして…。今までの他のゲーム（同じジャンルね）と実際は、やることは同じなのに何故だろう。ここまで丁寧に作ってあると、作り手の努力というか趣味みたいなものが感じられて、なかなか好感が持てます。何だかんだいってオレはこのジャンルがやっぱり好きなんだなぁとつくづく（右へ続く）

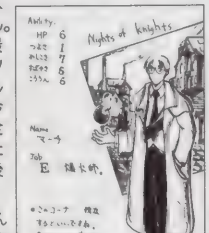
〈古代の塔〉

クエストナンバー01

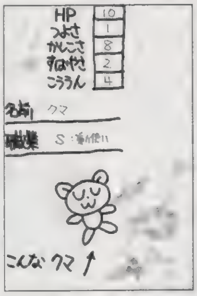
MVP　▼神奈川県　佐伯真雪さん：強豪を押しのけ、魔物を倒し、見事塔の頂上にたどり着いたのが彼女。どこか迫力あります。なんと言っても「負けねっス！」という力強い意志が勝利に結びついたんじゃないかと……違う？



さて、クエストナンバー01は大陸北の塔、魔物制覇のクエストでした。北、しかも塔と言うことで火の魔法使い系のキャラが多かったです。まあ、確かに攻略法はその通り、石作りの塔でしかも魔物の属性は火に弱い。ガンガン呪文ぶっ放してもOK。ってワケです。しかし、そんな戦いを勝ちぬいたのは……なんと上の人形使いのパラス・メシュさん。いやいや、基本的に火系の術士有利な設定だったハズなんですけど……やってみるまでわからないのが良いところ。ふかーく深くクエストを読んで応募してくれた人、なんかこんな結果で申し訳ない。でもこのRPG、かなり予測がつきません。まあ勝てる職業が最初から決まってたらツマラナイからいいとしよう。MVP以外は今回目立った人たち。全部が全部、勝ち残ったワケじゃないので今後の参考には…。



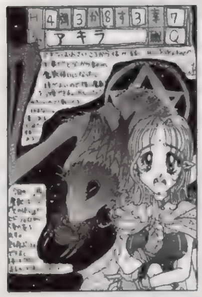
▶埼玉県　霞のMさん：雰囲気のある科学者系の爆火師。永野の□子先生な感じがステキ。



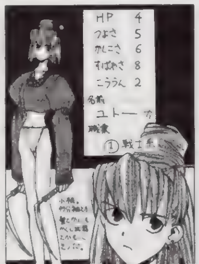
◀埼玉県　野村智仁さん：クマ……でも重力使い。エスパークマですね。



◀広島県　エミネー長三郎さん：やな性格ってどんなやな性格なんでしょう。



◀埼玉県　雨水さん：なんか泣きそうな目がかわいいお姫さまですね。



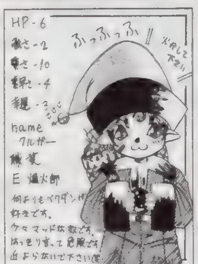
◀東京都　祥人さん：身軽な上に攻撃力高し。アサシン系とでもいいましょうか？



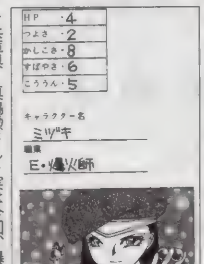
◀大阪府　ささきりょうさん：かわいいです。夢はお父さんのお嫁さんですか。



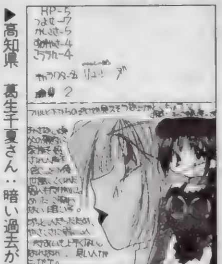
◀東京都　鯉村南部さん：し、渋くて良いですねぇ。爆火師な感じ。若いのに（笑）。



◀北海道　秋弘志さん：可愛い顔してこの子も爆火師。爆弾ポイポイ投げそう。



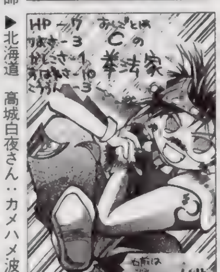
◀兵庫県　真嶋勲さん：実は今回、爆火師がなかなかの人気。地味めな職業なのに。



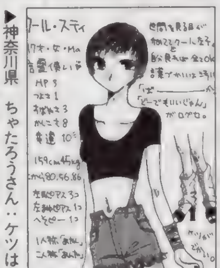
◀高知県　葛生千夏さん：暗い過去がそそられます。幸せを掴むんでしょうか？



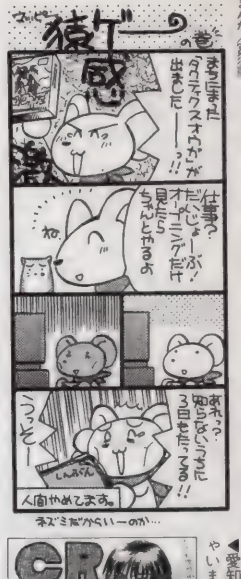
◀福岡県　だあっ！さん：量産型の髪の毛がいいですねぇ。ヒトデ？　バナナの皮？



◀北海道　高城白夜さん：カメハメ波な拳法士。すばしっこいのがとりえです。

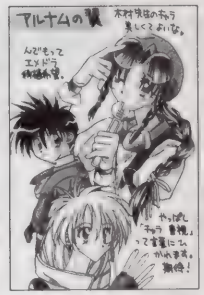


◀神奈川県　ちゃたろうさん：ケツは……小さく見えるんですが……でかいんですね？





◀愛知県　HEXAさん：天地～終わっちゃいましたねぇ悲しいなぁ……。



◀新潟県　りるひなさん：期待して待っていましょう。早く発売されないかなぁ。

「シャンプーって目に入ると、なんであんなに痛いんでしょう？　最近は目が痛くないのもあるらしいですけど。飲んでもまずそうだし」北海道　まっずるほーくあいさん：

きっと頭さえ洗えれば良いと思ってるんですよ。作っている人が。髪の毛洗う時は大抵目をつぶるもんだし。あ、飲むとまずいですよ。昔、試しに舐めたこと有ります。オェェェってなりました。

「芸者さんや舞妓さんもTVゲームってするんでしょうか？　着物来て鉄拳とかプレイしたらカッチョイイのにって、今思いました。今」群馬県　外井のネクタイさん：

確かに。着物来てゲームバンバンやってたら、かっこいいですもんねぇ。いや、好きな方はいると思うんですよ。

「ソーセージと焼きハムどっち好き？」長崎県　椋舟さん：

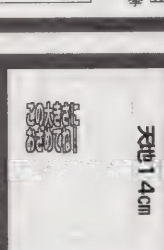
焼きハムの方がいいです。でもソーセージが魚肉ならOK。

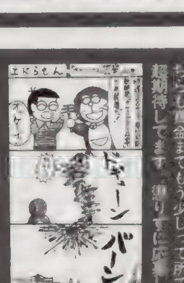
お笑い４コマ道場

今回も大紹介なのだ！　っていっても２つ。ちょっとパワー落ちてきた？　でも負けてないぞなぁ。違ってない。（編）

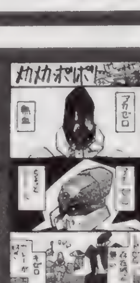
はい、今回も右のように紹介してます。まだまだ随時募集中なので、例のようにハガキに天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。　もしもスッゲーイカス作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が光輝くかもしれない！　しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、規定の原稿量（商品券）もプレゼントしちゃおうっていう、太っ腹企画なのだす。まあ、何度も書いてるけど、これが商業誌デビューになるのはイヤかも知れないが（笑）切れた才能をお待ちしております。

●４コマ講座：セリフは読みやすい字、丁寧な字で書いた方が絶対にいいです。自分でも読めないような文字じゃ×ですよ。傑作を生み出して下さい。





◀岡山県　吉永水吉さん：実は今回の２枚はどちらも賞金までもう少しって所でした。次回に超期待してます。張り切って応募してね



◀東京都　祥人さん：[illegible]っていうタイトルもバッチリです

思ってしまった。ところでオレのうさぎちゃん隊（騎士団の名前）はなかなかグット。主人公以外はすべて女性キャラだし、虐殺はするし、ヴァイスは居ないし…（涙）。おかげで攻略本には載ってないルートになってしまった。まぁ、この自由度の高さが魅力なのかもね。ちなみに「虐殺」ルートは編集部ではオレだけ。みんなに「スゲー」とか言われてなんだかいい気分。…でも本当はちょっとさみしいの。誰か他におともだちいないかなぁ。お手紙下さい。「オウガ虐殺の友係」まで……ってSFCだから×？

★増刊 電撃PlayStation Rは11/15発売・詳しくは96頁!



他機種のことも話したい!

PS版『ストZERO』はかなりいいデキ。ところで『ヴァンパイア』はどうなったのだろう? (う)

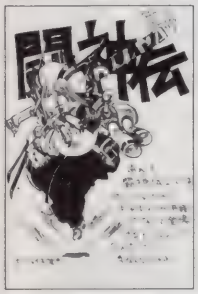
今年のAMショーはまれにみる豊作だった。セガの『バーチャロン』、『ファイティングバイパーズ』、ナムコの『ソウルエッジ』、カプコンからは『マーヴル・スーパーヒーローズ』&『闘神伝』…上げればきりがないぐらいスゴイッス。ここ数年は格闘ゲーム一色だったのに、今年はさまざまなジャンルのおもしろそうなゲームがたくさんあったナ。今、アーケードの移植といえばPS、SSの独壇場という感じだよね。今回ショーで発表されたモノもほとんど移植されそう。そういえばそろそろウルトラ64の全貌が見えてきた。ウワサではM2ともどもスゴイ性能だとか。来年の頭から春ぐらいまでは、ゲーム業界にまた新しい波が来そうな予感。私個人もとても楽しみ (両方とも買うってこと)。

その他 「ポリスノーツ」以降、ちょっと寂しい3DO。何とかしてほしいものです。PCではよ〜やく「同級生」が発売されたみたい。でも、主人公の名前が変えられないので私はやりません。MDの「魔導」が発売中止になったとか。全く許せませんな(この辺(ち)の意見)。まぁ私はSFCで出るから許しましょう。プレイディアってもうゲーム出ないのかな。

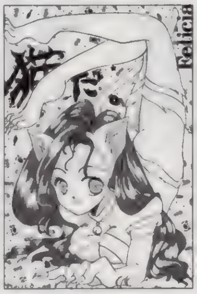
パソコン メモリを増設してウハウハな私は、ウィンドウズのソフトが欲しい今日この頃。11月のミレーヌちゃんのソフトと鶴田謙二氏画集が気になるっス。あといよいよ「三國志V」も発売になるらしい (といっても来年だけど)。発売が延び延びになっている、フェアリーテイルのHゲー「ムーンゲート」もそろそろ発売に(なったハズ)。絵がカワイくて、うしし…。

SS 『ゴールデンアックス』はSSの格闘ゲームの中では、かなりいいデキ。来年、早い7月ぐらいに「バーチャロン」が発売されると読んだ私は、早々とアナログジョイスティックを買った。アニメでセガが提供している「エヴァンゲリオン」のゲーム化もきっとあるだろう。『ゆみみ』でSSを買った私としては次の「竹本泉ゲーム」は絶対にはずせないでしょう。

SFC 出ましたよ「タクティクス・オウガ」。デキの方も待った甲斐があってバッチリです。もうゲロハマリ。「セーラームーン」のRPGも終わってないけどやってます。来年1月に「ときめき」が出るらしいじゃないですか。しかもシングルCDも付くとか。やりますなコナミ。それにしても、「聖剣3」に始まる、SFCの年末大作ラッシュにはスゴイものがありますな。この後も「ロマサガ3」、「ドラクエVI」とユーザーは休むヒマなし。「他機種のゲームはやらせないよ」作戦はおみごとです。もしかして任天堂にあの天才軍師、諸葛亮孔明がいるのかな(笑)。



◀京都府 龍王院弘SPさん：ホーファイがギャルメカだったら人気増ですか?



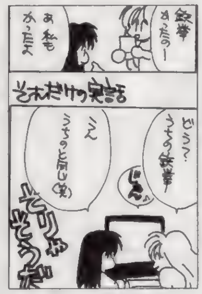
◀京都府 丹子さん：確かに腰は痛そうです。でも猫だから平気かも (笑)。



◀三重県 288さん：いるでしょう。隠しキャラ。タカラさんも言ってましたから。



◀兵庫県 片利あやさん：メガネっ娘はポイント高いです。と、誰かが言ってました。



▲岩手県 伊藤勇太さん：なんだかほのぼのとしてていい味が。ペロペロ。



▲愛知県 350円さん：強引なギャグですねぇ。でもちょっと好きです。

ゲームソフト激論座談会

読者様の意見で斬る! ゲームソフト激論討論会はここなのです。

「『ゼロディバイド』以降、PSのソフトを買ってません。なんかいまいちなんだもん。『ときめき』もあの絵がイヤなのでやらないだろうし。こんな私に『ヴァンパイア』下さい」山形県 チーム松城さん：

魔：ちーす。座談会です。しかし、『ヴァンプ』は遅れてるよね。

ほ：しかもこないだ来てた『ZERO』はかなりデキが良かった。

う：きっと『ZERO』の方が先に発売されちゃいますよ。まあ、それはそれでいいんだけど……。

I：SSの『ヴァンパイアハンター』よりも発売が遅くなったりしないで欲しいなぁ。

「拡張計画でもさんざん言われてますが、PSのソフトに中古が無いのは困りモノです。さらに値引きがないのも痛いなぁ。見るからにちょっとクソゲーにはいくら定価が安くても、5千円ちょっとは払えないモン。私には、そういう買ってみようかなぁ……でもやめたっていうソフトが10本くらいあったりします」新潟県 野間靖十さん：

う：これも確かに問題ですなぁ。

魔：絶対にクソゲーじゃないという評判がない以上、普通の人は後込みするよな。

ほ：PSソフトの最大の武器が、最大の弱点にもなるわけですな。まあ、PSのやり方は、「良いソフト」であることが前提になってるからなぁ。「悪いソフト」または「ちゅうとはんぱなソフト」は対象外。

魔：ソレで良いのか? って感じだよな。確かに価格はきちんと管理してるみたいだけど、ソフトってその個体ごとに内容差があるから。内容差があるのに価格は一緒。プレイしてくれる人が激減。

う：少なくとも全然やらないゲームが増えるのは確かでしょう。だからといって値引きしたから、それらが売れるワケじゃない。

ほ：難しいですな。

「電撃のレビューってゲームをどれくらいプレイしてるんですか?」青森県 中野靖之さん：

I：うちのレビュアーは優秀ですよ。ほとんどのゲーム、クリアしてから書いてるから。

魔：まあ、終わらせないとレビューが書けないワケじゃないんだけど、みんな終わらしてるって。

ほ：ウワサだと某誌なんて、1時間くらいしかプレイしないっていうじゃないですか。後半に面白いイベントとかあったらどうするつもりなんだろ?

「PS版『ガンダム』つまんなかったです。ACT苦手な私には難しすぎます。使用するボタンが多すぎ。ストーリー的にも全然ドラマティックじゃなかったし。もう少し声優さんがしゃべってくれるとなぁ。どちらかと言えば、今度SSで発売されるのに期待しています」東京都 片瀬理緒さん：

ほ：実は私もです。PS版にははまれませんでした。

魔：オレは楽しかったけどなぁ。3Dのゲームだから難しいのはしょうがない気もするぞ。

「『ときめきメモリアル』良すぎ。PC版よりも絶対進行が早い! サクサク進んで嬉しいです。なんか声優さんのしゃべりもテンポが良いような……まあ、その分やり尽くすまでの時間が短くなってしまうかもしれないけど……ゼイタクですね」神奈川県 夢見の八頭さん：

I：良いですな。私なんか担当だったモンだから、仕事で新イベントバンバン見ちゃってスゲー悲しかったです。泣きながら写真切り出しました。

ほ：私は『ときめき』はやりません。みんながあまりにもいい、いいと薦めるので、一気にやる気が失せました。

魔：でもなぁお前って自分の意見をコロコロ変えるの得意だからなぁ。わかんないぞ。突然つかつかって横に来て「片桐さんいいですな」なんて言いはじめるかもしれん (笑)。

「ゲームになるのが全然先で、何も出来ていないソフトを、巻頭とかでばーんと派手にやるのはどうにかした方がいいんじゃないでしょうか? あまり感心せんのです。せめてゲーム自体の情報が出てきてからにしたら?」岐阜県 超美闘伝さん：

I：これは身近な問題ですぞ。

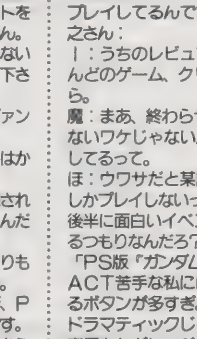
魔：その辺は難しいんだよなぁ。雑誌全体の作りに関わって来ちゃうから。

ほ：やめましょう。オレもこの意見に賛成。

う：そうすると仕事なくなっちゃうよ。

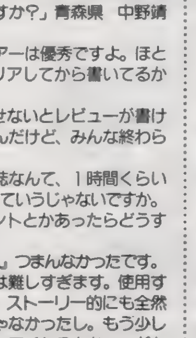
ほ：じゃ、はんたーい。

魔：なんだかなぁ……。



アーク2の発売予定日のコト。1をあぁいう終わらせ方させといて、2の発売が'96年春とはどういうコト? なんでそんなに間があくわけ? あぁいう終わらせ方をさせたのなら、もっと短期間で2を出さんかい!! な〜にを考えとるのか!? 最初、年末と言ってたのと違うんかい!?

▲滋賀県 えふタンさん：確かに。でも、良いモノができると待つしかないかも。



『エースコンバット』には、がっかりしました。グラフィック、操作感などはとても良かったのですが、1つだけ残念な事があります。それはスピード感のなさです。ゲームの中では自機のスピードがおそすぎます。よく飛行機映画などにある、あのとても早いスピード感がほしかったのですが…。

▲京都府 幻の夢月花さん：べたぼめの人もいれば、こういう人もいるわけです。

世界で一番難しいクイズ

PSエキスポの伝言板に「電撃プレイステーションよろしく!」と書いてきた。 (I)

実話です。バカな前振りはおいといて、今回こそはクイズやります。結構クイズのハガキがきてるんだけど、賞品を書いてなかったり放送禁止だったり、ウンコネタ (ウンコは基本だからいいんだけどね) だったりするんで、次回に期待します。

【Q1】初めはちょっと簡単な問題でいきます。「鉄拳2」の三島平八の奥さんの名前はなんでしょう? 平八ステージの床のどこかに書いてあるから、知ってる人は知ってるはずだぞ。

【Q2】「機動武闘伝Gガンダム」に出てくるのは東方不敗・マスターアジアですが、私が2年目の3月で中退した専門学校の名前は何でしょう? ちなみに一時期TVに出ていた「オーラ」というバンドも同じ学校にいました(笑)。

【Q3】私の田舎は岩手県です。さて、初代仮面ライダーからストロンガーまでの7ライダーのうち、1人だけ岩手でネットしていなかったライダーは誰でしょう? 許せませんね、まったく(怒)!

例のごとく1問でも当たった人には超個人的賞品をプレゼント。あて先はPSどせかむず係まで。

「世界で一番難しいクイズは文字通り難しくて私には全くわかりません。どうすれば正解がわかるようになりますか? 攻略法を教えて下さい」京都府 剣晋平さん：

ムリです。この世界で一番難しいクイズ、略して「せかムズクイズ」(ってそのままやん) は出題した本人にしか答えがわからなそうだからいいのです。じゃなきゃ世界で一番なんて言いません。よって攻略法はなし。勘で答えて!

奴隷のど 祝!! 世界一小さなサターン専門誌・電撃サターン創刊!! このたび密かな野望を胸に秘めた私は密かにサターン関係の情報を個人的に紹介するコーナー「電撃サターン」を設立することにしたのだ。ご意見ご要望はDPSどせい係まで。てなわけで始まった本コーナー、目新し情報や皆さんの意見があったらこっそりと不定期にゲリラ的にご紹介しちゃいますぞ。さて、「闘神伝S」を見ました。アニメ絵!! のCGムービーとことぶきつかさの絵がウリです、シースルーはチョット……でしたが。惜しい。

脳ミソとび出てしまうようなバラの花ほどスバラシイ!

情報をあなたに!

●ソニーがプレイステーションのユーザーに向けて、ファンクラブを結成!!

知っている人はもうバッチリだと思うが、その名も「プレイステーション・クラブ」。これはソニー主催によるモノで、入会すると年に4回、プレイステーションの最新ソフト情報を満載したCD-ROMのデモソフト集「プレプレ」がもらえるのだ。気になる年会費のほうは¥5,800。プレイステーションソフト取扱店の店頭で、備え付けの申込用紙で申し込むか、プレイステーションクラブ事務局に問い合わせて確認しよう。会費が払い込まれ次第、プレイステーションクラブの栄えあるメンバーの証、メンバーズカードが送られてくるぞ。問い合わせ先は以下の通り。

プレイステーション事務局電話番号 03-3266-7830 問い合わせは9時30分から17時30分の間(土、日、祝日を除く)。

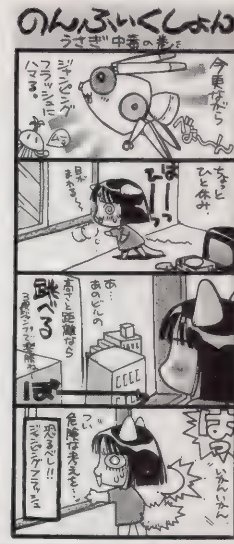
●「キングスフィールド」シリーズのフロムソフトウェアがFAX情報サービスを開始。

今回、フロムソフトウェアが行うのは、日経エージェンシーのFAXステーションを使用したサービス。例えば、『キングスフィールド2』やフロムソフトウェアの次回作についてなどの情報を24時間好きなときに受け取ることができるのだ。現在システム稼働中なので興味のある方は是非一度アクセスしてみたらいかがでしょうか。そんなフロムソフトウェアFAXステーションへのアクセスの仕方は以下の通りです。

1. FAXで03-3258-0753にダイヤルする。
2. FAXステーションの案内が始まり、ボックスナンバーを聞いてくるので、「2001」とプッシュしてください。
3. 案内後の発信音のあとにFAXのスタートボタンを押すと、自動的に情報が送付されます。

●人気タレントがあなたの眠気を覚ますモーニングコールをかけてくれる!!

人気タレントやミュージシャン、アーティストたちがあなたの目覚めを促してくれる、そんな夢のようなサービスがうけられるのだ。これは、10月より全国の有名コンビニエンスストアや有名ビデオショップで発売中の「コーリングカードα」を使った新しい電話情報サービス。カードは、ほぼテレホンカード大のサイズで、表にはコールしてくれるタレントの写真が印刷されている。現在は、飯島直子、瀬戸朝香、赤井英和、酒井法子、飯島愛、山本太郎、河相我聞の7人のサービスが受けられるのだ。タレントの人数は今後増やしていくということなので、お気に入りの声が聞ける日もそう遠くはないかもしれないぞ。気になるお値段のほうは、カード1枚が1,000円で、これで6回のモーニングコールサービスを受けることができる。使用方法は、カードに記載されている電話番号に電話をかけ、カード裏のカード番号と暗証番号を入力、そして最後にコールをして欲しい時間を入力(24時間以内で5分単位)するだけだ。たったそれだけで、あらかじめ用意された20秒ほどの、好きなタレントの「おはよう」のメッセージを聞くことができる。問い合わせはフリーダイヤル 0120-74-5454まで。



PS プレイステーション 拡張計画

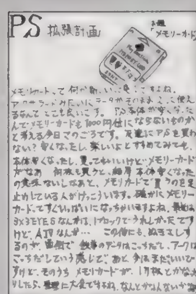
今回もまたマジ。「PSならこんなソフトが」のコーナーも合体してます。(ち)

「NITENDO64も出ることですし、M2もくるので、ソニーもPSをバージョンアップしたらどうでしょう? ただし、ニューマシンはダメです。買えないから。アタッチメントなら大歓迎。今の5倍のポリゴン映像が動けば凄いのに」神奈川県 りゅーとイズマルさん:

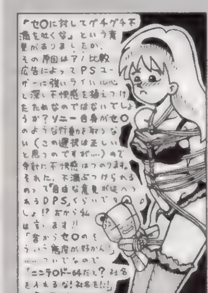
ソニーはここでニューマシンを出したら、ちっとユーザーに嫌われちゃうかもしれないから慎重になった方がいいでしょう。じっくり、あわてないで、お願いしたいなぁ。同時発売にはRPGを希望。

「RPGがやりたい。なんで、新世代機はRPGが弱いなんて言われて、そのままにしてるんだろう? 弱点は無くすんじゃなかったのかなぁ? 頼むよぉ」愛媛県 西原基張さん:

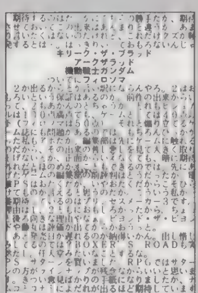
RPG。新世代機らしいのがいいよなぁ。「アーク」物足りなかったもんね。「ピヨピヨ」「藤丸」に期待なのかなぁ?



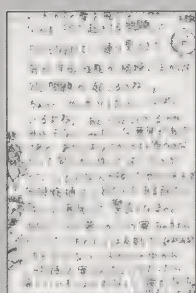
▲埼玉県 闘神転生さん:手っ取り早いのは大容量メモリーカードでしょう。



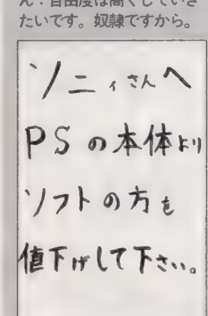
▲神奈川県 てるリンさん:自由度は高くしていきたいです。奴隷ですから。



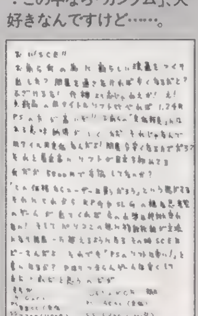
▲大阪府 一平ちゃんさん:この中なら「ガンダム」、大好きなんですけど……。



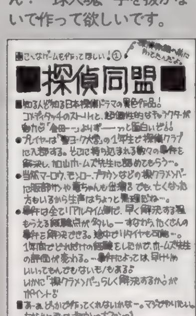
▲神奈川県 気分爽快さん:一球入魂 手を抜かないで作って欲しいです。



▲長崎県 雷夜叉さん:やはりこの辺が死活問題かもしれません。



▲神奈川県 夢竜NO.3さん:期待してるだけにソニーにはガンバッテ欲しいです。



▲兵庫県 真嶋勲さん:ありましたよねぇ。「オレたちは天使だ」も!

クソゲーマー万才

あなたの好きなクソゲームを褒め称えるコーナーです。愛しているならクソも花。がんばりましょ。笑えるまで。(う)

「ケムコの『ファーストサムライ』は素晴らしいです。アイテム取った時のハレルヤが最高です。とにかくハレルヤです。これに尽きます。というかこれで尽きちゃいます」茨城県 はんふりぼーがさん:

あのセンスはいいんだけど……それ以外が……でも楽しい。

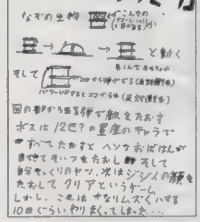
「FCディスクの『ワードナの森』ははまりました。とにかく敵の攻撃が理不尽な上に、自機の動きが変。何度捨てようと思ったことか。今やると目頭が熱くなります」福岡県 ランバラルウーさん:

目頭熱すぎですな(笑)。

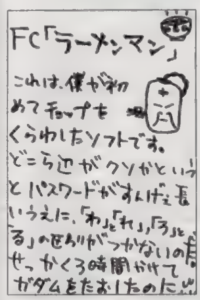
私、あの頃、同じFCディスクの『魔塔の崩壊』クリアしました。楽しかったです。

「PCの『サイバーナイト』は戦闘に時間がかかるけど、楽しいSF RPGでした」鹿児島県 長門伸也さん:

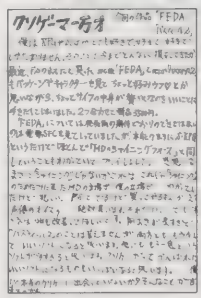
あのころSF RPGって無かったし。はまりました。



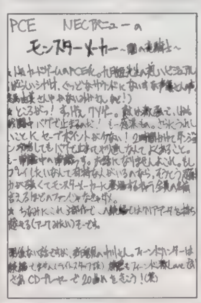
◀徳島県 ひデーモン閣下さん:芋虫のようなそうでないような。覚えてます。



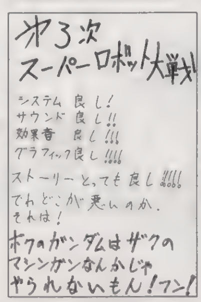
◀北海道 ホモ正宣さん:でも3時間かけて敵倒してるから凄いです。



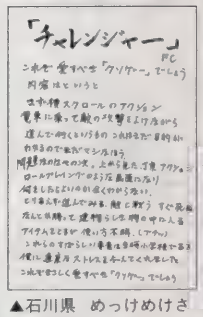
◀埼玉県 闘神転生さん:クソゲーマー万才はそんなゲームを紹介するコーナーです。



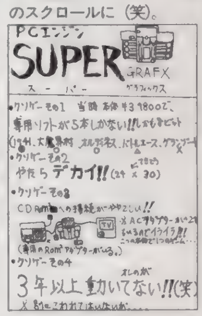
◀石川県 楠碧いずみさん:それでもやってるのがスゴイ。愛デスねぇ。



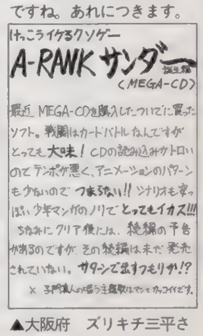
◀神奈川県 すこぶる元気さん:このゲームをここに送ってくるのは度胸がいるかも。



▲石川県 めっけめけさん:感動したんですよ、あのスクロールに(笑)。



▲福島県 鉄脚さん:SGはやはり「グランゾート」ですね。あれにつきます。



▲大阪府 ズリキチ三平さん:続編出ないかなぁ。どうなってるんでしょ?

奴隷のど

みなさん、「新世紀エヴァンゲリオン」はご覧になりましたか? 感想は人それぞれだと思いますが、私はとても気に入ってます。なんといっても、ほんとーに久しぶりの本格的オリジナルSFアニメーションですからなあ、TVで見れる。スポンサーさまもやりますな。ウチにもそんなういた話が…あ、爆れつハンターがあるや、話かわって、最近のテレビ東京はスゴイです。アニメだらけで。私など週に10本位エアチェックしてますから、テープを交換するのが大変ですよ。デッキが2台あっても無理ですなぁ。

★増刊 電撃PlayStationRは11/15発売・詳しくは96頁!

まんが・原案・イラスト／岩瀬さとみ



奴隷の趣味

趣味、それは大いなる海原。お金のムダ使い！ ストレス解消にも最適だね。どうかなぁ？ だめかなぁ？ ダメでもいいや！ 趣味の世界を駆けめぐるぜ！ 頼むよ相棒おおお!!（魔）



◀愛知県 山内みりやさん：お姉さんが好き？ いいことです。

「瓶を集めています。ワインとか、ジュースとか、ガラス瓶が好きで好きでたまりません。親にはいい加減止めろと毎日のように言われます。でも止めないモン」山梨県 甲野美諏訪さん：

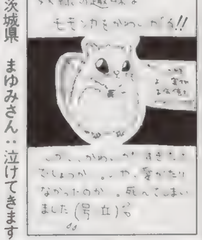
置き場所に困ってる？ 親が反対するのわかる気もするが……ガッツ。

「使い終わった口紅のケースを集めてます。なんか捨てられなくてとっといたらたまっちゃいました。いる？」神奈川県 びんぼう鯨さん：

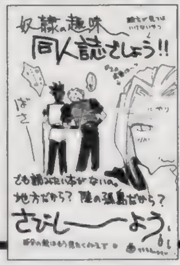
え、遠慮しておきます。でも何で？ 使い終わってるのに。眺めるの？



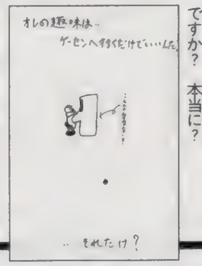
▶香川県 時定龍也さん：町田町蔵はINU じゃだめ？編集部にもCDあります。



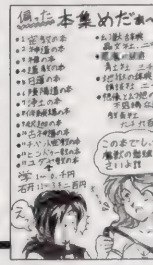
▶茨城県 まゆみさん：泣けてきますよね。別れがツライです。



◀宮崎県 式部けふ子さん：ヤの付く関係ですね。フフフ（笑）。



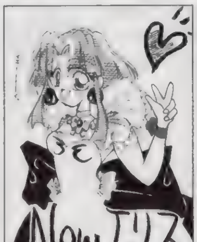
◀大阪府 カズヤさん：行くだけですか？ 本当に？



◀鳥取県 さらめんミハルさん：結構面白いですよね その辺の本って。



◀北海道 いんさいとまいは～とさん：イヤですねぇ……こんな娘は……（笑）。



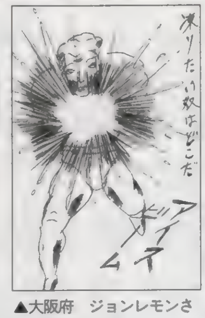
◀愛知県 響うららかさん：ニューエリス。なんだか洗剤みたいと思いました。



◀広島県 苔紗美丸さん：一転してハードな世界に！ それはそれでいいかもです。



◀神奈川県 てるリンさん：ロジャーまでいる力作。キャラ多いですよね。



▲大阪府 ジョンレモンさん：凍りたくないです。お願いします。許して下さい。



▲長野県 西澤拓也さん：曹操はいろんな意味で偉大だったんでしょうねぇ。



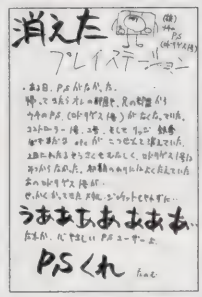
◀茨城県 國府田マリ子への愛無限さん：結構。このネタ来ました（笑）。



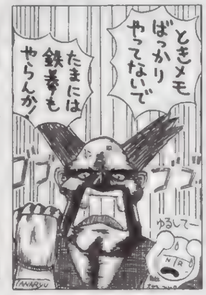
◀栃木県 炎のサスカッチさん：熱すぎです。こんなボクサー育てたくない……。



◀栃木県 炎のサスカッチさん：なんだか喰らっちゃってるお姉さんです。



◀富山県 ミンガ2さん：その後、発見されたのでしょうか？ 不思議。



▲神奈川県 多奈竜さん：最近、そういう人が多いはず。貴方はどうですか？



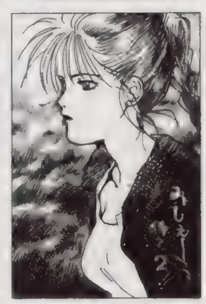
▲茨城県 まみこさん：隣にポリタンもいるのがアクセント。ばっちりです。



◀佐賀県 電撃玉さん：なんだか悩ましげなポチ。こんな素顔だったのですね？



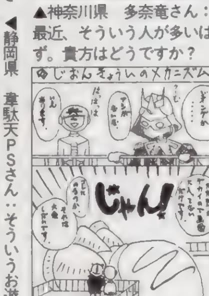
◀山口県 猫型ロボット-375号さん：そうです出るんです。期待。



◀岩手県 伊藤勇太さん：早く発売されたらいいんですけど……果たして？



◀静岡県 韋駄天PSさん：そういうお遊びのウラワザがもう少し欲しかったですね。



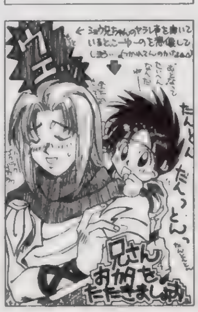
◀神奈川県 ハニワ大帝さん：なんだかいやなガイルだこと。グッじゃないですって。



▲大阪府 1+2=さん：熊に会ったにしては落ちついてます。



▲鹿児島県 大平司さん：悟空で統一です。はぁなのですねぇ。お酒飲んじゃってます。



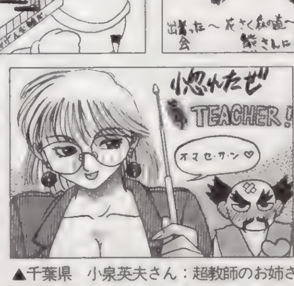
◀神奈川県 近江せにょさん：エイジ、カワイスギです。要注意です。



◀東京都 TOROさん：つよおいでスモンねぇ。彼女。もっと活躍しないかなぁ。



▲神奈川県 すごっぷる元気さん：これから最終決戦……（笑）。



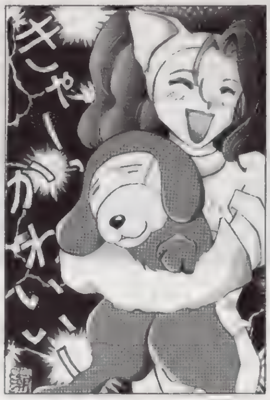
▲千葉県 小泉英夫さん：超教師のお姉さんの下が……Hです。OKですか？

奴隷のど

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？ ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？ と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタにしてねぇ



▲新潟県　ホラふきさん：フウ～溜息出ちゃうくらいかっこいい好雄。歌うまいですし。



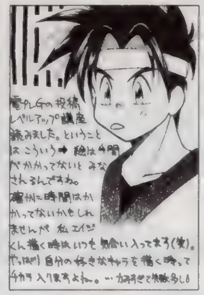
◀神奈川県　施門潮さん：犬君を埋めちゃダメ。ね？ダメ　タダでさえいなくなるから。



▲北海道　いんさいどまいは～とさん：ベリーヌ……でもオヤジです。



▲鳥取県　さらめんミハルさん：ポチは必要ですよね。絶対。強そうだし。



▲大阪府　かむら唯人さん：いやそんなことないですよ。DPSどは魂を見ます



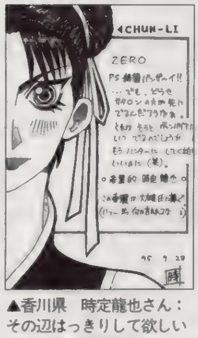
▲静岡県　森麻美さん：体早く良くして下さいね。で、PSざんまいだ。また入院？



▲愛知県　HEXAさん：最後のはうっっていうのが気になります。ここでどうされたんでしょ？



◀秋田県　市藤にたかさん：ルーミのためだけに買ってもソンはしないでしょう。きっと。



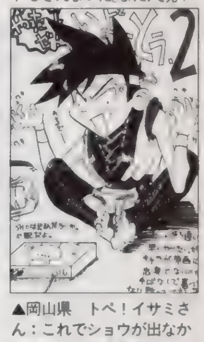
▲香川県　時定龍也さん：その辺はっきりして欲しいですねぇ>カプコンさ～ん。



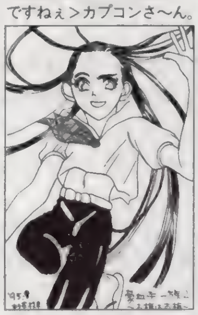
▲神奈川県　柴田絵里さん：ごつい女の人は見てててかっこいいです。だからOK。



▲富山県　あかざるさん：敵キャラだってOKですよの「ビヨビヨ」。



▲岡山県　トベ！イサミさん：これでショウが出なかったら……泣くかも。



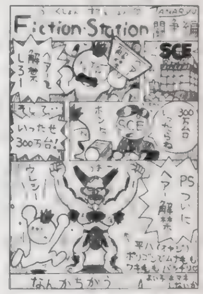
▲大阪府　スギモトエサシノフさん：こんなに可愛いのに……歳取ると……。



▲東京都　リッジ冷さんさん：ちゃんと隠してあるのがいいですねぇ（笑）。



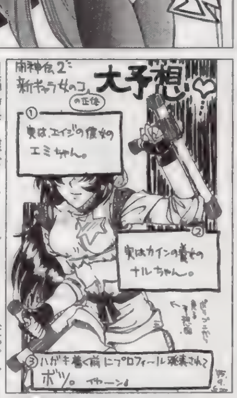
▲広島県　苦紗美丸さん：あっちゃぁ～ズルッて感じでしょうか。



▲神奈川県　多奈竜さん：そんな毛ならいらないかもしれません。きっと。



◀福島県　猿公さん：これまたカオス（笑）。でもこの不気味さはポイント押さえてます。



◀神奈川県　近江せにょさん：発表されちゃいました正解は③。でも採用です。



◀香川県　石川雅也さん：なんだか怪我したっぽいショウ。これはこれでOKでしょう。



◀富山県　丸太屋業平さん：みんな新コスチューム。いいですねぇ。フリフリです。

今日もどこかでPSなの
明日もどこかでPSです
……やりすぎ注意！

担当バカライター後記

■魔王28才くん：イカス爆裂バカライターのトップ。真剣にゲームと自分の命について、いまだに考える。10頁獲得成功！　次は11？

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。働きすぎて倒れちゃうこともシバシバ。柴犬じゃないけど。

■IZUNAくん：「メガテン」と魔法陣グルグルを秤にかけて、ククリに転ぶ元ウラワザゲーマー。最近様々なモノに目覚めている。

■バオウ中里くん：自分の好みのギャルゲーにかけては怖いモノ知らず。思い立ったら吉日なタイプ。オマケに分析力も高い。

■ほやへくん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一品。ズルイワザも自然に見つけるアビリティを持つ。でもかなりおバカ。

■うきさくん：なにせサルなもんだから、ガックシ。人間の気持ちはほとんどわからないふりをして人生を生きてきたらしい。

■マンモーくん：趣味研究家。PSの奴隷の研究に、ペンシルバニア北町からやってきた。自分自身も重度のマニア系オタクさん。

■ちくちりくん：言ってることはマジメなんだけど、過激な性格なので話をアオルアオル。盛り上がるけど収集つかないかも。

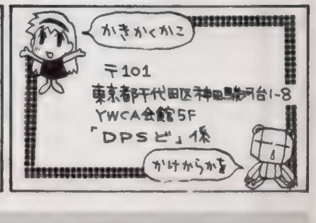
ああ……投稿の秋

ハガキでラブラブだメエ～ン

どうしても貴方に言っておきたいことがあるんです。ハガキ。ハ・ガ・キ。ハガキなのよぉぉぉ！　涙流してふるえる体もそのままに熱い吐息で頬寄せ合って、ペーぜを交わしたあの時も、決して忘れることのなかった、あのハガキ……。アレを投稿するときが、やっと来たの。何が悲しくて、私がハガキを出していなかったのかわかる？　わからないでしょう？あなたには一生わからないわっ！　でもいいのそんな貴方が好きだから。いいのよぉぉぉ！　好きなの！　でもハガキ。書くしかないわ。ふるえる指に血を寄せて、熱い息吹をそのままにぶつけるの、ぶつけるの、燃え盛るリビドーのおもむくままに！　そうそこから未来が始まるのね！







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストですでに常連化しちゃっている人が何人もいるんで、掲載量が少なめな文章ははちと不利？　でも……文章は最高15ポイント獲得できるから逆にチャンスかも！

電撃PlayStation 12月号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう！

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（146ページのプレゼントの記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは'95年11月29日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の表の中から選んで番号で答えてください。

①［特報］Ｊｕｐｉｔｅｒ（仮）②［特報］ベルデセルバ戦記 ③［特報］ポリノスーツ ④［特報］ルパン三世 カリオストロの城 ⑤［特報］がんばれゴエモン ⑥「洋ゲー」特集 ⑦闘神伝2 ⑧プリンセスメーカー3 ⑨Ｄの食卓 ⑩ガンバード ⑪通天閣＆超兄貴 ⑫リッジレーサーレボリューション ⑬アルナムの牙 ⑭天地無用！ ⑮Noël（ノエル） ⑯エンジェルグラフィティ ⑰ウィザーズハーモニー ⑱土器王紀 ⑲ビヨンド・ザ・ビヨンド ⑳藤丸地獄変 ㉑第4次スーパーロボット大戦Ｓ ㉒幻想水滸伝 ㉓キリーク・ザ・ブラッドⅡ ㉔ＲＰＧカタログ ㉕ときめきメモリアル ㉖豪血寺一族2 ㉗出たなツインビーヤッホー！ ㉘ナムコミュージアムVOL.1 ㉙負けるな！魔剣道2 ㉚卒業Ⅱ ㉛ナイトヘッド ㉜新作ソフトレビューDEEPER ㉝読者参加Ｔ＆Ｓアタック ㉞ＰＳ移植化計画 ㉟電撃プレイクエスチョン ㊱［まんが］ときめきはじめて物語 ㊲ウラワザデータベース ㊳電撃コラムス ㊴［読者コーナー］ＰＳの奴隷 ㊵アドヴァンストＶ.Ｇ.ストリートファイターＺＥＲＯ ㊶格闘ゲームカタログ ㊷電撃ソフトステーションＰＡＲＴ2 ㊸ゲームデータベース ㊹電撃ランキングステーション ㊺メーカー質問箱 ㊻電撃ＮＥＷＳステーション

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の表から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の表から1つ選んで答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いましたか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①プレイステーション通信 ②プレイステーションマガジン ③ザ・プレイステーション ④HYPERプレイステーション

【7】本誌以外によく読むゲーム雑誌の番号を5つまで書いてください。

①電撃ＰＣエンジン ②電撃王 ③覇王 ④ゲーム・オン！ ⑤週刊ファミコン通信 ⑥月刊ファミコン通信 ⑦必本スーパー！ ⑧ブイジャンプ ⑨ゲームウォーカー ⑩電撃スーパーファミコン ⑪勝スーパーファミコン ⑫ＰＣエンジンＦＡＮ ⑬ログイン ⑭コンプティーク ⑮ファミリーコンピュータマガジン ⑯3ＤＯマガジン ⑰ゲーメスト ⑱ゲーメストＥＸ ⑲寿現夢 ⑳ゲーム批評 ㉑バーチャルアイドル ㉒その他

【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【9】プレイステーション以外に所有しているゲーム機を下から選んで書いてください。

①セガサターン ②3ＤＯ ③ＰＣ－ＦＸ ④スーパーファミコン ⑤ＰＣエンジン ⑥メガドライブ ⑦メガＣＤ ⑧スーパー32X ⑨ネオジオ ⑩ネオジオＣＤ ⑪プレイディア ⑫ゲームボーイ ⑬ゲームギア ⑭バーチャルボーイ ⑮ニンテンドー64 ⑯その他

【10】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば書いてください。

【11】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本を10〜11ページのソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つまで書いてください。【13】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【14】どんなゲームの情報が特にほしいですか。具体的に書いてください。

（例：（どんな）ＲＰＧ、格闘、美少女、ｅｔｃ.）

【15】所有している電撃プレイステーションのバックナンバーの番号を書いてください。

①VOL.1 ②VOL.2 ③第3号 ④第4号 ⑤8月号 ⑥9月号 ⑦10月号 ⑧増刊号Ｇ ⑨11月号 ⑩増刊号Ｆ

【16】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【17】今号の電撃プレイステーションを買った日にちを書いてください。

【18】電撃プレイステーションが隔週刊になったらどうしますか。①毎号購入する ②内容によって購入する ③購入しない

【19】上の質問で②を選んだ人は購入の基準を書いてください。

【20】ＴＶゲーム以外の趣味があれば、それを書いてください。

【21】電撃プレイステーション12月号への感想、今後に期待することがあれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

10月号

ＰＳソフト

ツァイトガイスト 秋田県・高橋裕一 山形県・五十嵐裕峰 北海道・佐藤稔

ＪリーグサッカープライムゴールＥＸ 東京都・大前学 神奈川県・白鳥博之 大分県・市原一志

海底大戦争 広島県・広瀬浩一 宮崎県・黒木勝利 佐賀県・藤谷光之

ストリートファイターⅡムービー 長野県・武居里見 岐阜県・下條さゆり 岡山県・水島祐也

宝魔ハンターライムＶｏｌ・2 宮城県・丹野貴弘 千葉県・和久井一宏 静岡県・森下幸恵

幻想水滸伝 石川県・道端英朗 東京都・風間遼 大阪府・桶矢龍人

ＰＳ周辺機器

ファイタースティックＶ 埼玉県・新幡洋 茨城県・赤崎友彦 千葉県・久保妍一

アスキーパッドＶ 埼玉県・潤間健一郎 山口県・山根喜代美 佐賀県・納富耕平

プレミアムアイテム

闘魂烈伝ソフト＋レスラーサインセット 長野県・浅野雄一 愛知県・瓜生剛史 岡山県・正木博之

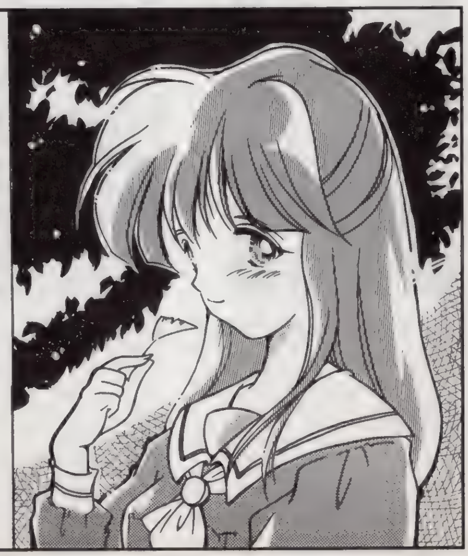
負けるな！魔剣道2ポスター 埼玉県・根岸毅 滋賀県・田中正博 山口県・山川健太郎

水谷優子サイン入りＣＤ「さらさら」 福島県・石川政仁 宮崎県・轟木大作

ガンダムＲＸ－78－2プラモデル 新潟県・丸岡良宏 埼玉県・車田悦幸 神奈川県・長澤秀昭 愛知県・遠藤武夫 奈良県・内田将広

キングスフィールドⅡグッズ 石川県・前津賢一 埼玉県・和泉如記 神奈川県・河内谷清久仁 大分県・溝口豊敏

レイマンＴシャツ 青森県・桜田理 兵庫県・荒木久暢 新潟県・大久保誠治 東京都・太田弘一 大分県・日名子貴志



 イラスト／あいざわひろし



イラスト／TOM

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション

プレゼント⑫係

〒	□□□-□□	ここにはなにも書かないでください→			
住所	都道府県				
		TEL　(　)			
氏名	ふりがな	生年月日	年（西暦）	月	日
	男・女		19		
職業		①小学3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイター ⑯無職 ⑰その他			

キリトリ線

P.146電撃PSプレゼントのほしい賞品の番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】 時期または理由

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

【21】

キリトリ線

独占スクープ！ PS版のオリジナルビジュアル

アドヴァンストV.G.

今月は、どこよりも早くストーリーモードのビジュアルシーンを紹介。また最新のサンプルロムで新たにわかったPS版の変更点&キャラクター２人を完全チェック！　これからの６ページは、ファンなら絶対に見逃せないぞ！





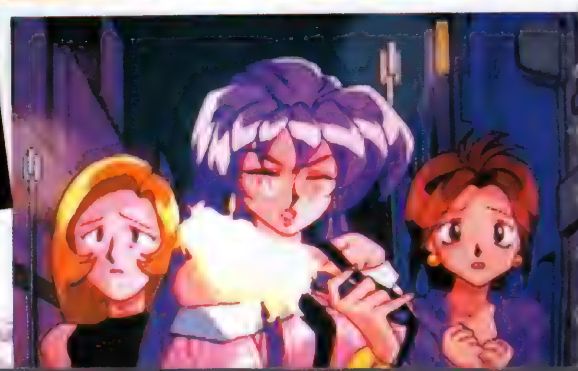
格闘技大会"V.G."まもなくスタート!!



つぎつぎに集結する美しき格闘家たち…







ルを大公開

ＰＣエンジン版のオリジナルモードだった、ストーリーモード。ＰＳ版でもこのモードが用意されている。このモードは、通常のプレイモードとはちがい、選べるキャラは優香のみ。ほかの８人のキャラと戦いながら、徐々に明かされる大会の隠された謎に立ち向かっていく…というもの。ＰＳ版のストーリーはＰＣ版と同じだが、対戦の合間に挿入されるビジュアルがグレードアップしているのだ。











アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／TGL
●発売日／'96年1月26日●価格／¥6,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

『V.G.』キャラクターファイル



前回（電撃ＰＳ増刊Ｆ）で紹介した３人に続いて、今回のバージョンで追加された、久保田潤と結城綾子の２人を紹介。彼女たちの魅力をキミの目で確かめてくれ！





アースシェイカー



久保田バスター





炎のパワーファイター 久保田潤

レスリング部に所属する久保田潤。その実力は、オリンピック候補にも選ばれるほど。投げ技を得意とするキャラで、その種類も豊富。必殺技は拳を地面に叩きつけ、吹き出る気で相手を攻撃する〝アースシェイカー〟と相手を抱え上げて天高く舞い上がり、着地の衝撃で相手の背骨をへし折る〝久保田バスター〟だ。

キャラクターデータ：身長172cm、体重56kg、３サイズＢ85Ｗ60Ｈ86　11月18日生まれＡＢ型　Ｃ.Ｖ.：手塚ちはる

結城綾子

華麗なるディスコクイーン













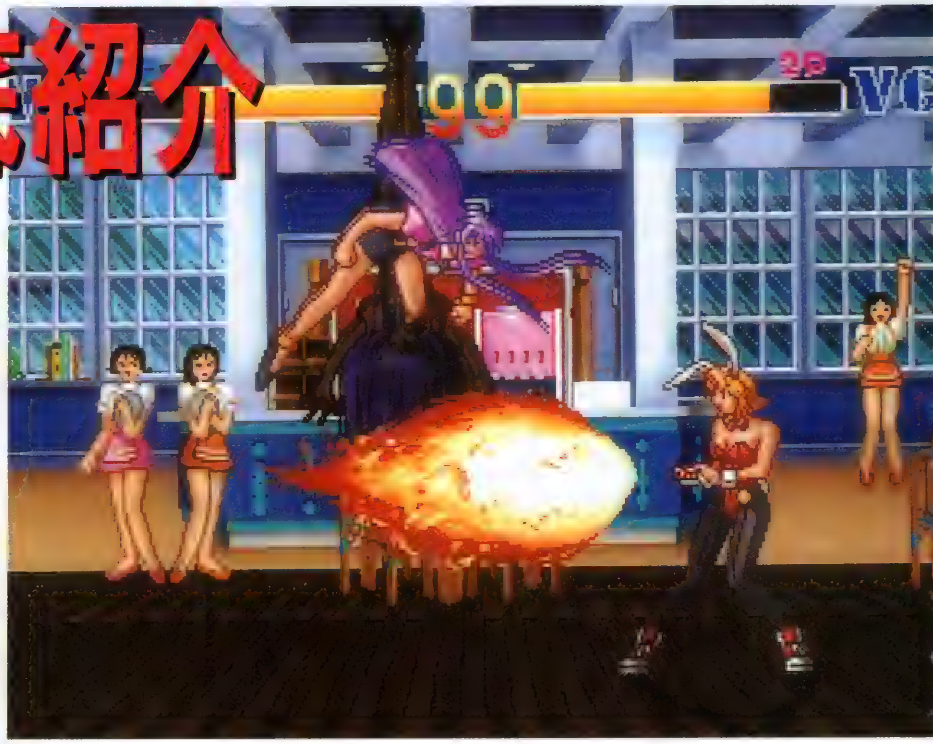
踊ることと目立つことが好きな彼女は、平凡な日常に飽き飽きし、新たな刺激を求めて〝V．G．〟に参加することに。持ち前のスピードを生かした格闘スタイルは見るものを魅了する。リーチのある長い足技がポイントで、必殺技は回転しながらカカトで相手を攻撃する〝レイヴストーム〟、低い姿勢から蹴りを放つ対空技〝マッハスピン〟の2つ。

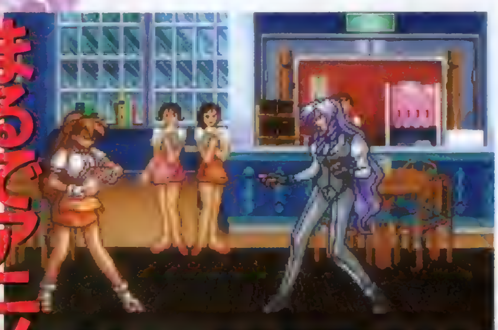
キャラクターデータ：身長163cm、体重49kg、3サイズはB85W54H88 11月29生まれB型　CV：天野由梨

PS版『アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ』の魅力を徹底紹介

1 豊富なキャラパターンによる華麗な動き

他機種版を超える豊富なキャラパターンを使用することにより、通常技から必殺技までのすべてのアクションがリアルに見えてくるのだ。これにより、アーケードの対戦格闘ゲームの迫力にも劣らないデキに仕上がっているのだ。









まるでアニメのような格闘シーン



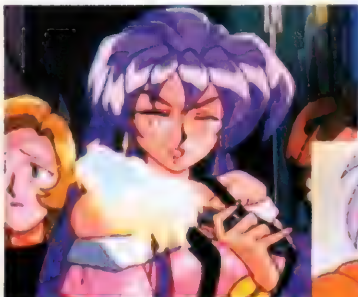
鬼吼拳VSバーニングローズ!

2 フル画面の美しいビジュアルシーン

ＰＣ版にもあったビジュアルシーンがさらにパワーアップ。そのほとんどがＰＳ用に新しく描き直されているのだ。もちろんＰＳ版オリジナルのビジュアルも多数あるので、ファンは要チェックだ。フル画面のビジュアルシーンに声優さんによる魅力的なボイスがプラスされて、ストーリーモードがさらに盛り上がるぞ。



▲久保田潤の登場シーンビジュアル。アピールの仕方が彼女らしいね。



▲チンピラに絡まれていた女の子を助ける結城綾子。ＰＣ版とは登場の仕方が変わっているのだ。



▶これは楠真奈美が、必殺技〝ねころけっとぱんち〟の秘密を解説するシーン。ここはアニメーションするぞ。

3 ビッグなキャラサイズとハデな必殺技

すでに発売されているＰＣ版やＳＦＣ版の『Ｖ．Ｇ．』のものより、ひと回りもふた回りも大きなキャラサイズのＰＳ版。そして、まるでアニメを撮り込んだようなグラフィックは、今までにない迫力をもっている。

また必殺技を出したときキャラクターに、まるで残像のようなエフェクトがかかる。これは必殺技だけでなく、キャラがダッシュをしてもこの効果があるのだ。これはかなりカッコイイので、見ているだけでも楽しめるぞ。飛び道具なども光のエフェクトがとてもキレイだ。



▲ハリケーンローズ対えりりんパンチ！　必殺技を出し合うと、画面がかなりにぎやかになる。ほとんどの必殺技にこの効果が付く。



◀キャラサイズが大きいので、投げ技などもダイナミック。投げ技は基本的にひとり１種類だが、キャラによっては数種類持っている。

4 PS版ならではの新技&超必殺技

ＰＳ版ではさらに技が増えるぞ。どういった技がプラスされるかは、まだ未定。また、ＳＦＣ版にあった超必殺技も、もちろん用意されるとのこと。技自体がまったく新しくなるキャラもいるそうなので、期待していいぞ。



▶技だけでなく、前後にダッシュできるようになった。



◀今の段階で分かっている新技は、えりりんのこの技。気合いと共に下に向かってパンチを繰り出すのだ。この技、実はしゃがみガードできない中段攻撃だ。



PS版『スト ZERO』早くもその姿

ストリートファイター



アーケード版からの移植が決定してから2ヵ月。早くも"PS版の"『ストZERO』が姿を現した!! このスピードからすると、完成もそう遠くないことだろう。今月お送りする画面写真は、すべてPS版のものだ。その移植度の高さを、ぜひ誌面から感じ取ってほしい!!

キャラ選択画面はアーケードのまま!!

見てもらえば分かるとおり、キャラ選択画面はアーケード版そのままだ。ここで注目したいのが、下段右および左はしの"?"のスペース。ここでは、キャラがルーレット状に変化していく。つまり、使用キャラをランダムで選べるわけだ。また、ここでうまくタイミングを計れば、ボスであるベガも使用できるのだ!!







残念ながら、今回この4人は見・送・りです



▲今回届いたサンプルには、上の4人はまだ入ってはいなかった。が、他の5人を見るかぎり、この4キャラを使う人達も、安心して完成を待っていていいハズだ。

ストリートファイターZERO

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／カプコン
●発売日／今冬予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

ZERO」が
をあらわした!!

ZERO





神龍拳炸裂!!

スーパーコンボ、ゼロカウンター、移動起き上がりに空中ガード。それらすべてのシステムを完璧に移植して、ＰＳ版「ストリートファイターＺＥＲＯ」が姿をあらわした。そのゲーム性の高さはすでにアーケード版で証明済み。それがそのまま家庭用に移植となれば、もはや２Ｄ格闘ＡＣＴにおける革命といっても差し支えないのではなかろうか。「ストリートファイターＺＥＲＯ」。革命の日は、近い。





スーパーコンボもバッチリ再現!!

画面はケンの神龍拳だ。コマンドを入力した瞬間画面が暗転するフィーチャーも、ボタンを連打するとヒット数が増加するというフィーチャーも、アーケード版どおりに再現されている。もちろんスーパーコンボでのフィニッシュなら、画面がフラッシュするのだ！

その他のシステムも完全移植!!

ゼロカウンターや移動起き上がりも、バッチリ移植。これにより、逆転性の高いゲーム展開は、アーケード版と同じように再現されている。また、アーケード版と同じく、格闘ACT初心者のためのオートガードモードもアリ。誰にでも楽しめるものになっている。





最強の格闘家を目指して



リュウ

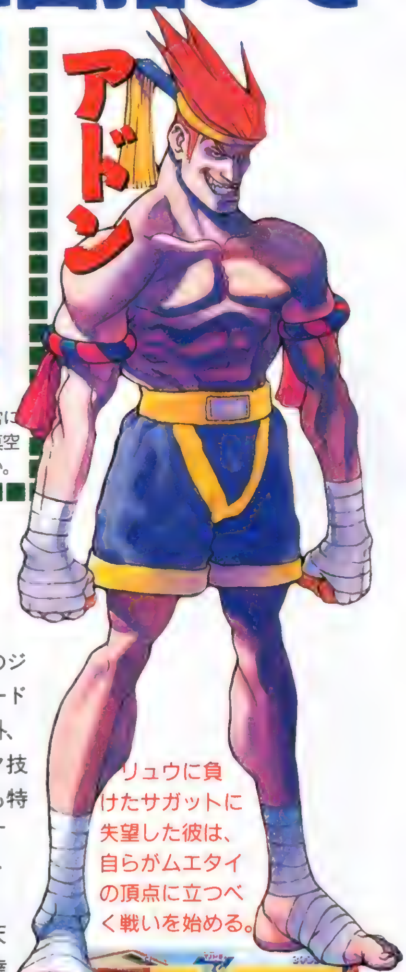
サガットを破った彼は、自己をさらなる高みへと上り詰めさせるべく、新たな戦いに身を投じる。

派手さに欠けるが堅実に戦えるリュウ。判定の強い竜巻旋風脚、スキの小さい波動拳、上昇中は無敵の昇龍拳と必殺技にも恵まれている。スーパーコンボの真空竜巻旋風脚は非常に広い間合いを誇り、真空波動拳は一撃必殺の破壊力を秘める!!





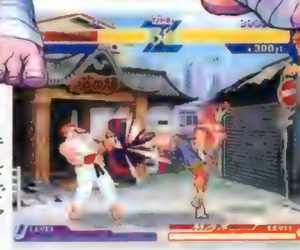
◀▲真空竜巻旋風脚は吸い込む間合いが非常に広い。ムリヤリ出して削るのも効果的だ。真空波動拳は連続技に組み込み、確実に決めたい。



アドン

リュウに負けたサガットに失望した彼は、自らがムエタイの頂点に立つべく戦いを始める。

とにかく足技が強力なアドン。リーチの長いキックを利用すれば、相手の攻撃の届かない間合いで戦うことも可能だ。必殺技は、スーパーコンボのジャガーバリードアサルト以外、すべてキック技ということも特徴的だ。さすがはサガットの一番弟子。ムエタイの天才の名は伊達ではない。





▼▶リーチの長いキックで相手の動きを封じつつ、必殺技で攻め込む。これがアドンの常套手段だ。



ナッシュ

軍内部に麻薬組織とつながっているものがいるという情報を得た彼は、単身、その疑惑を解明せんと戦いへと臨む。

他シリーズに登場しているガイルの親友であるということからか、基本的な技体系はガイルに酷似している。大きく違う点といえば、必殺技のスキが非常に大きいということか。技の出は早いので、連続技は得意だが。

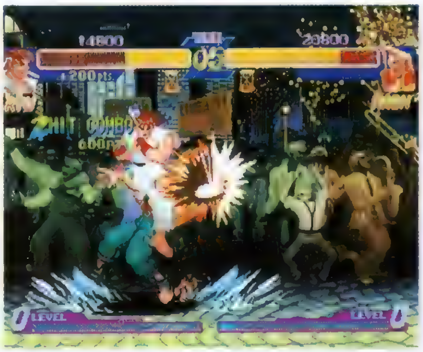




◀▲スーパーコンボのソニックブレイクは、ボタンを押すタイミングで出すタイミングをずらすことができ、フェイントにも使える。サマーソルトシェルは強なら二段ヒットする。

……そしてて彼らは伝説となる!!

「ストZERO」で普通に使えるキャラは、全部で10人。今月はそのうち、６人を紹介する。それぞれ個性豊かな技を持っているので、好みのキャラはかならずいるはず。残る４キャラも、次回以降、細かく紹介していくぞ。ぜひ、期待してほしい。







▶気孔掌は根元で当てるとダメージが大きい。が、足元は弱いので注意。唯一攻撃判定を持つ挑発も、春麗ならでは。これでとどめをさせれば ね。



春麗

一流の麻薬捜査官だった父の消息を追い、自らも捜査官となった彼女は、ある日巨大な麻薬組織の存在を知る……。

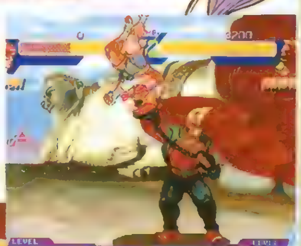
これまでのシリーズでは共通して使えたスピニングバードキックが使えなくなり、かわりに旋円脚という新技を覚えた。よって、かなりのマイナーチェンジがあったキャラといえる。



バーディ

謎の麻薬[illegible]ドルーの存在を知った彼[illegible]その組織内での立身出世を[illegible]、名のある格闘家たち[illegible]めしはじめた。

重量級のバーディだが、スーパーコンボのブルリベンジャーは相手の飛び道具を飛び越えて攻撃できるので、リュウケンやナッシュ、ローズなど、飛び道具を多用するキャラキラーとして名高い。破壊力も高く、一発逆転を狙えるキャラだ。





▲◀バーディは、投げ技が強力だ。判定の強い強パンチは、早めに出すことによって対空にも利用可。必殺技のバリエーションが少ない分、通常技でおぎなう。



ケン

唯一自ら地面を転がって相手に素早く接近できるケン。スーパーコンボの昇龍裂破はより強力になり、神龍拳を新たに覚えた。必殺技主体の戦いかたをするなら、派手な見せ場はとにかく多い。



◀▼ケンは唯一、自分から地面を転がることができる。これで通常技をキャンセルすることもできるのだ。方向キー入れ中キックの稲妻かかと割りはしゃがみガード不能だ。



「ムエタイの帝王をリュウという男が破った」そういう噂を耳にしたケンは、かつて同門であったリュウと格闘家としてまみえるため、旅立つ。

PSで楽しめる"熱い"対戦格闘ACTの全てを網羅!!

PS対戦格闘大全

現在PSで発売されている対戦格闘ゲームと、タイトルがリリースされているものをあわせると、実にその数は24本を数える！　ここではその全てをリストアップした。キミの対戦ライフの助けになれば幸いだ。



あすか120%スペシャル(仮)
～BURNING Fest.～
●メーカー／NECアベニュー●発売日／未定
●価格／未定●対応周辺機器／未定
パソコン、PCエンジンからの移植作。格闘ゲーマーを唸らせるシステムが満載。



水滸演武
●メーカー／データイースト●発売日／1月21日予定
●価格／¥5,800 ●対応周辺機器／なし
梁山泊の豪傑達が繰り広げる、とにかく豪快な闘い。多彩な連続技が魅力。



闘神伝
●メーカー／タカラ●発売日／発売中
●価格／¥5,800 ●対応周辺機器／なし
3Dポリゴンを利用しながら、2D格闘ゲームの基本システムをあわせもっている。



アドヴァンストV.G.(仮)
●メーカー／TGL●発売日／1月26日予定
●価格／¥6,800●対応周辺機器／未定
キャラクターがファミレス系のコスチュームを着て闘う。見た目とは裏腹に正当派。



ストリートファイターZERO
●メーカー／カプコン●発売日／冬予定
●価格／未定●対応周辺機器／未定
御存知「ストリートファイター」シリーズの最新作。キャラの個性も見逃せない。



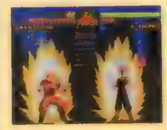
闘神伝2
●メーカー／タカラ●発売日／12月予定
●価格／¥5,800●対応周辺機器／未定
大好評の前作をも凌ぐ勢いの『闘神伝2』。こちらも前評判は非常に高い。



ヴァンパイア
ザ・ナイト・ウオリアーズ
●メーカー／カプコン●発売日／秋予定
●価格／未定●対応周辺機器／未定
キャラは闇に潜むモンスター。独特の技体系、ゲームシステムが魅力的だ。



ストリートファイター リアルバトルオンフィルム
●メーカー／カプコン●発売日／発売中
●価格／¥5,800●対応周辺機器／メモリーカード
映画「ストリートファイター」が原作。システムは「スーパーストIIX」を踏襲。



ドラゴンボールZ
Ultimate Battle22
●メーカー／バンダイ●発売日／発売中
●価格／¥5,800 ●対応周辺機器／メモリーカード
とにかく選択できるキャラ数が多い。原作のファンならぜひプレイしておきたい。



X-MEN
●メーカー／カプコン●発売日／未定
●価格／未定●対応周辺機器／未定
特殊能力を持つミュータントたちが闘う格闘ACT。Xパワーが勝負の鍵をにぎる。



ゼロ・ディバイド
●メーカー／ズーム●発売日／発売中
●価格／¥5,800●対応周辺機器／メモリーカード
パンチ、キック、ガードボタンの組み合わせで多彩な技が出せる3Dポリゴンもの。



NINKŪ
忍空
●メーカー／トミー●発売日／12月予定
●価格／¥5,800●対応周辺機器／未定
アニメで大人気の同名タイトルのゲーム化。非常にシミュレーション性が高い。



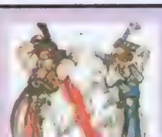
ギャラクシーファイト
ユニバーサル・ウオリアーズ
●メーカー／サンソフト●発売日／未定
●価格／未定●対応周辺機器／未定
ネオジオより移植。横に無限に広がるバトルフィールドとスピーディな展開がウリ。



ツインゴッデス
●メーカー／ポリグラム●発売日／発売中
●価格／¥7,800 ●対応周辺機器／なし
3人の女性の取りこみキャラとドット絵のキャラが混在する異色の格闘ゲーム。



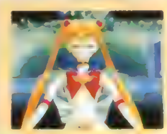
バーチャル飛龍の拳
●メーカー／カルチャーブレイン●発売日／春予定
●価格／未定●対応周辺機器／未定
ファミコン、SFCで登場しているタイトルのPS化。3Dポリゴン採用。



ギルティギア
●メーカー／アークシステムワークス●発売日／夏予定
●価格／未定●対応周辺機器／未定
全キャラが一発で相手をKOできるという超強力な必殺技を持っている！



鉄拳
●メーカー／ナムコ●発売日／発売中
●価格／¥5,800●対応周辺機器／メモリーカード
アーケード版との互換基板を利用しており、高い完成度を誇る3Dポリゴン格闘。



美少女戦士セーラームーンSS
●メーカー／エンジェル●発売日／3月予定
●価格／未定●対応周辺機器／未定
爆発的人気の「セーラームーンSS」を格闘ゲーム化。詳細は未だ不明。



豪血寺一族2
～ちょっとだけ最強伝説～
●メーカー／アトラス●発売日／発売中
●価格／¥5,800 ●対応周辺機器／なし
常軌を逸したキャラ（一応全て人間）がおりなす、頭主の座をかけた骨肉の争い。



鉄拳2
●メーカー／ナムコ●発売日／3月予定
●価格／未定●対応周辺機器／未定
「鉄拳」の続編。アーケードでは稼働中。一日も早い移植が待たれる。



ボクサーズロード
●メーカー／NEW●発売日／発売中
●価格／¥5,800●対応周辺機器／メモリーカード
一人のボクサーの人生を綿密にシミュレート。試合シーンは3Dポリゴン採用。



悟空伝説
MAGIC BEAST WARRIORS
●メーカー／アルュメ●発売日／発売中
●価格／¥5,800 ●対応周辺機器／なし
実写の着ぐるみを取りこんだキャラがとにもかくにも見物だ。



闘魂烈伝
●メーカー／トミー●発売日／発売中
●価格／¥5,800●対応周辺機器／メモリーカード
プロレス技の三すくみをゲームに活かした3Dポリゴンプロレスゲーム。



負けるな!魔剣道2
●メーカー／データムポリスター●発売日／11月10日
●価格／¥5,800●対応周辺機器／メモリーカード
ＳＦＣからの移植。前作「1」の主人公も使えるようになっている。

今回も盛りだくさんのこのコーナー、一番の注目はやっぱり『メタモルパニック』だ！　ビジュアルのクオリティの高さはなかなかのものだぞ。それと『ヒロイン・ドリーム』も画面写真が公開されたし、ナムコからは麻雀ゲームがリリースされている。しっかりチェックしよう！

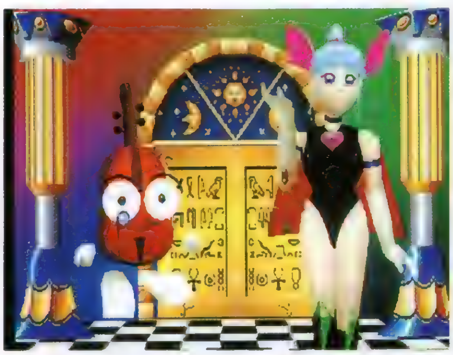
ミラクルワールド

●ジャンル／ETC●メーカー／ウィザード
●発売日／11月22日予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(2ブロック)●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!
なんかねー、TV番組っぽいんだ。いい意味でね。普通の人でも番組見てると参加したくなるでしょ。そういうツボをうまくついてきてる感じがする。大人数で騒ぎながらプレイするのが正しい姿勢。(知識はないが発想の転換ならば、と思って挑戦し、けっこう打ちのめされてしまった小林)

歴代チャンピオンと戦って、王位を目指すのだ！

よくあるクイズゲームは知識や雑学を必要とするが、この「ミラクルワールド」は、発想の転換で解くタイプのクイズが、ギッシリ詰まっている。ゲームモードは1人用の「ミラクル王への道」、2人対戦用の「ミラクルIQバトル」、練習用の「ミラクル塾」の3つがあるぞ。



◀この2人がゲームの進行を務める、魔女のルールとザッハ博士。2人の掛け合いがスベってかなり笑える。

間違いを探せ



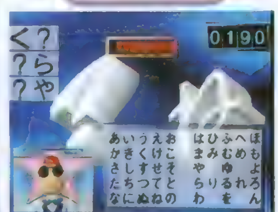
▲ポリゴンを使った間違い探し。上下2分割された画面から、違っている5カ所を探しだすのだ。

早押しクイズ



▲正解を速く答えると高得点。内容は○×クイズ、あるなしダウト、などがあるぞ。

?文字クイズ



▲いくつか出てくる例題に、共通して当てはまるひらがなを当てるクイズ。お手つきするとポイントが引かれてしまうので慎重に。

暗記力を試せ



▲実写取り込みのムービーを見て、その後でムービーの内容を答えるのだ。

虫食いパズル



▲4種類のパズルを同時に解いていく。パーフェクトだと高得点が貰えるぞ！

★対戦プレイが異常にアツいぞ！★

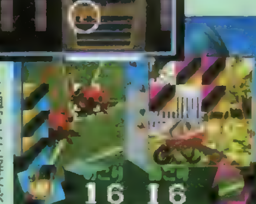
なにせ、比べるのが腕とかじゃないからね。ズバリIQでしょ。これは負けたくないよね。5種類のパズルで競い合い、IQポイントの総合点で勝負するのだ。



◀○×クイズも早押し。エキサイトし過ぎると、お手つきが増えるぞ。



◀間違い探しの解答権は早押しで決まるのだ。



▶通常は正解答が右側に表示されているが、対戦の時はその表示がない。

Carnage Heart
カルネージハート

●ジャンル／SLG●／アートディンク
●発売日／12月予定●価格／¥6,800（予価）
●対応周辺機器／メモリーカード（ブロック数未定）●多人数プレイ／可（最大6人）

ココが違う PS POWERチェック！

最近の戦略SLGとはひと味違う、実際の戦闘に関与しないSLG。マシンの思考回路を組み立てる作業は、メカ好きじゃなくても食指が伸びるはず。バリバリの戦闘機にするも良し、やたらと走り回る愛敬たっぷりマシンにするも良し。オリジナルメカを存分に楽しもう。　（なんでもゆうこ）

兵器を製造して戦場に送り込め！

常に戦略を練りつつユニットに指令を出し、勝利を収めていく形態が、今や戦略SLGの定石となっているが、『カルネージハート』にはそんな固定観念を吹き飛ばすような、斬新なアイデアが盛り込まれている。ゲームの舞台となるのは、約80年後の木星。軍の司令官であるプレイヤーは、メカを製作して敵地に侵攻させ、豊富な鉱物資源をめぐる醜い争いを終結させなければならない。戦闘はポリゴンを使用した迫力満点のリアルタイムバトルで、プレイヤーがいっさい操作できない独特のシステムを採用している。また、難易度が違う3つのマップのどこからでも始められるのも魅力だ。

▼兵器を生産したら、いざ出撃。慎重に戦略を練ってから部隊を編成しないと、悲惨な結果に終わってしまうぞ。





◀戦闘シーンに思わずハラハラ。オリジナル兵器の実力が試される場所なのだ。

試行錯誤を繰り返し高性能マシンを作り上げろ！

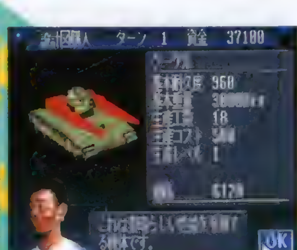
機動兵器を作るためには、まず装甲、武器、エンジンなどのパーツの設計図を企業から購入することから始まる。それらを組み立ててオリジナルの機動兵器を作成する。つぎにもっとも重要であるマシンの思考回路の組み立てを行う。プレイヤーは戦闘における、いろいろな行動パターンを想定し、試行錯誤してつなぎ合わせていかなければならない。ある程度ソフトウェアが完成したら、実戦さながらのテストの開始。ここで兵器の行動をチェックし、改良を重ねていこう。前述のとおり直接兵器を操作できないので、何度もテストを繰り返し、より性能の良い兵器を作り出して敵陣に送り込もう。

回路をつなぎ合わせて行動パターンを創り上げろ!!



◀兵器の行動ひとつひとつにつながる重要なチップ。積み木を組み立てる感覚に近い。





▶地球に点在する機動兵器設計企業には、人型や戦車型などの4種類の兵器が用意されている。



▶パーツを組み合わせて兵器を作り上げていく。コスト、総重量にも気を配る必要があるぞ。

テストを重ねて行動をチェック



▶いよいよテスト運転。無駄な動きはないか、燃料は十分かなど、見落としのないようチェックしていこう。

J.B.HAROLD

ブルー・シカゴ・ブルース

●ジャンル／AVG●メーカー／リバーヒルソフト
●発売日／11月22日●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード（ブロック数未定）●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

スゴく"オトナのゲーム"って感じ。ただ謎を解くんじゃなくて、人間関係とか心理とかを描き出そうとしてる姿勢が良いね。コマンド総当たりで、解けちゃうようなAVGとは一線を画しているのだ（でも最初に出てきたアンジーを"カワイイな"とか思ってたら5秒で殺され、ブルーに入った小林）

恋人を殺されたJ.B。彼に与えられた時間はたった4日

パソコンのAVGのなかでも高い人気を誇っている「J．B」シリーズ。PSには、その最新作である「ブルー・シカゴ・ブルース」が登場する。映画の本場ハリウッドで撮影された実写映像は約100分。ストーリーに合わせ、随所に映画のシーンのような動画が盛り込まれている。シカゴで恋人を殺されたJ．B。彼はたった4日間で真犯人を探さなくてはならないのだ。



◀夜はテッドとも別れ、完全に自由行動となる。単独で捜査を続けることも当然可能なのだ





▶効率よく捜査を進めないと、4日なんてアッという間に過ぎてしまうぞ。時間にはいつも注意して。

J.B ハロルド



リバティタウン警察殺人課刑事。殺されたキャサリンとは婚約者の間柄だった。殺人容疑をかけられたうえに殺されたキャサリンのために、シカゴでの捜査に参加する。

キャサリン・ホワイト



J．Bの元婚約者にして被害者。最初の被害者、アンジー・ハートの事件の容疑者でもある。彼女の遺留品のバッグからは、血のついたナイフとコカインが発見されたのだ。

テッド・ロッセン



シカゴ市警殺人課刑事。J．Bと組んでアンジー、キャサリンの事件を追う。口が悪くて大ざっぱだが、どこか憎めない、はみだし刑事。日中は常にJ．Bの捜査に同行している。

ブライス・リッチ



アンジーが殺されていた時に着ていたドレスは、リッチの会社のもの。事件当日、アンジーを車に同乗させていた、という通報があったのだが、本人は否定している。

ジュリア・フォートシス



リッチの経営する"BRカンパニー"の契約モデル。以前は3流のグラビアモデルだったが、契約以来トップモデルへと登りつめた。人に言えないような秘密があるらしい。

STORY

―11月8日深夜、ノーザリー・アイランドのプラネタリウムの前で赤いドレスを着た若い女性が殺された。名前はアンジー・ハート、17歳。死因は刃物による殺傷と、胸部に打ち込まれた一発の銃弾だった。―11月10日、同じプラネタリウムの前でまた若い女性の死体が発見された。名前はキャサリン・ホワイト。彼女のバッグからはアンジー殺しに使われたと思われるナイフが見つかった。彼女の汚名を晴らすべく、J．Bはシカゴへと旅だった……。

これが捜査の3大基本

移動



捜査を進めるには、まずは移動。始めは7カ所しか動けないが、最終的には18カ所まで増える。時間によって会えない人物や、入れない場所があるので要注意。

聞き込み



聞き込みを続け情報を得ることが大切だ。それによって、移動できる場所が増えたり、場合によっては証拠になるような品物をもらうこともあるぞ。

シカゴ市警



J．Bにとって勝手の分からないシカゴ。市警の力を最大限に活用しよう。市警のコンピュータや、証拠鑑定の鑑識課などが、捜査を手伝ってくれるハズ。

メタモル・パニック
DOKIDOKI妖魔バスターズ

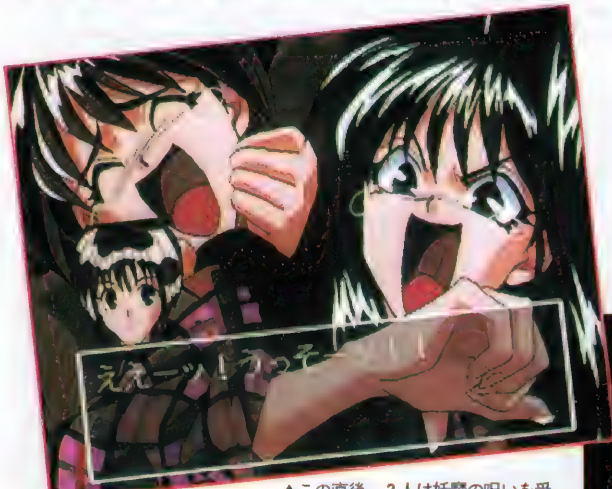
●ジャンル／AVG●メーカー／ファミリーソフト
●発売日／12月8日予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（2ブロック）●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック！

見たか！　このOVAのようなビジュアルのクオリティの高さを（ちょっと興奮気味）！　ハッキリいって想像していた以上の出来だったので、とっても嬉しいのだ（個人的に）。登場する女の子たちはみんな可愛いが、何と言っても勇希が変身したネコが最高だぞ！　（アッキー）

ハラハラドキドキの妖魔退治へGO！

パソコンゲームではお馴染みのファミリーソフトからRPG要素を取り入れた新感覚アドベンチャーゲームが登場する。——人類が誕生するより以前から存在していた妖魔。その中でも強大な力のために滅ぼすことができず、封印された妖魔が洞窟で眠っていたのだが、その洞窟に訪れた高校生が偶然にも封印を解いてしまった。それが主人公である高見沢柾樹だった。そして柾樹と一緒にいた篠原亜衣と神谷勇希は、不幸にも復活した妖魔「幻魔王ヴェザン」によって、夜になると動物に変身してしまう呪いをかけられ、亜衣はオウムに、勇希はネコになってしまう。そこへ魔狩人・逢魔幻人が駆けつけたが怪我を負い幻魔王ヴェザンを逃がしてしまった。柾樹たちは怪我をして動けない幻人の代わりに町を守るため、かけられた呪いを解くために妖魔たちと戦うはめになってしまったのだった……。と、まぁストーリーはわりとシリアスだが、2人のヒロインとの掛け合い漫才（？）あり、ドタバタありと、ラブコメ感覚一杯！　さらに主人公たちの声を冬馬由美、久川綾、坂口大介、緑川光など人気声優が当てているから、いっそうストーリーが盛り上がるのだ！



▲この直後、2人は妖魔の呪いを受けてしまいオウムとネコに変身する体質に変えられてしまうのだ！



▶動物になってしまっても2人とも可愛いぞ。



▶これは移動選択画面。ここで行きたい場所を選ぶのだ。いったい妖魔はどこにいるのだろうか？



▶術法（魔法）も種類が豊富だ。

バトルはRPG!!

このゲームはAVGだがRPGの要素も取り入れていて妖魔との戦いではRPG風の戦闘モードに切り替わる。もちろん経験を積めばレベルアップして、どんどん強くなって行く。さらにお札や傷薬、武器などのアイテムも豊富にあるぞ。



▲敵である妖魔は20種類以上いる。その姿も格好いい奴から、醜い奴まで様々だ。レベルを上げてすべての妖魔を倒そう！

サブキャラもグッド!!

主人公たち3人だけでなく、ゲームに登場するサブキャラクターたちも個性的で魅力的なのだ。下手をすると主人公たちよりも目立っているかも？



▲彼女は妖魔との戦いで怪我をした幻人が入院している病院の看護婦・恭子さん。



◀魔狩人・逢魔幻人。こうしていると格好いいのだが、普段はただのスケベなのだ。

アルトロンの新作ラインナップ、2タイトル堂々紹介!!

ROBO・PIT

ヘンなロボットのマジな格闘

●ジャンル／ACT●発売日／12月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

最近増えているポリゴン格闘モノ。その中でも異色カラーなのが、この「ロボピット」。自分でロボットをデザインし、バトルで順位をあげていくんだ。自分で装備を選べるので、"近距離重視パワー型"や"逃げまくり遠距離攻撃型"などにデザインしていろんな闘い方を展開できる。戦闘フィールドは全5種類。砂漠や氷原、はては宇宙ステージなんてのもあって、バリエーションに富んだバトルを楽しめるぞ。

視点は2種類

トップビュー



搭乗視点







▲ジャンプして逃げろ！　敵を飛び越すほどの跳躍力を誇るレッグパーツ。まるで飛びゲーに見えるね。

▲▼飛び道具を持ってなくても、ステージにある石などを敵に投げつけられる。飛び道具主体の時は、距離をとって戦うのが基本だ。



まずはロボットを作ろう

ゲームを始める前に、まずはロボットのメイキングをしよう。戦闘に重要なアームパーツ、移動パターンを決めるレッグパーツなどはもちろん、目のデザインやカラーリングまで選択できるんだ。全65種類の各パーツを自由に組み合わせて、オリジナルでナイスなロボットを作ろう！



◀ボディーの次には、目を決めるのだ。



▶レッグパーツは跳躍力の高いのがいい。



◀アームは左右別のものを装備できるぞ。



▶最後にカラー。色は全部で16色ある。

ただいま惑星開拓中!

●ジャンル／SLG
●発売日／11月3日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／可(2人)



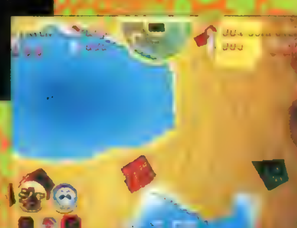
▲全チームともダイクン、キコリン、ジャマンという3体のロボットで構成されているのだ。

3体1組のロボットを操って、依頼書の通りに惑星を開発していく、建築SLGがこの「ただいま惑星開拓中！」だ。依頼の発注は、プレイヤーと別のもう1チームにも行われる。そして定められた一定期日内に、相手チームよりいかに速く依頼を進めるかが勝敗を決めるのだ。チームには、相手の邪魔を専門にするロボットなども用意されているから、対戦プレーはACT並みにアツいぞ。



▲いきなり台風が発生したぞ！チームのへだてなく、建築物を破壊してしまう天変地異。時には逆転のチャンスにもなるが、あんまりウレしくはないかな。

▼同じ惑星内でも、地形によっては効果は全然違う。水辺に金属製の建築物を作ると錆びやすいし、砂漠では樹木は成長しない、など設定はかなり細かいぞ。



LOOK INFORMATION

新ジャンル、サバイバルホラー 恐怖の夜がもうすぐそこに……



▶うまく立ち回ることによって、モンスターの背後を取ることだって可能だ。

カプコンが初めて挑戦する３Ｄポリゴンのゲーム、「バイオハザード」。おぞましいモンスターの徘徊する洋館内で繰り広げられる、リアルタイムＡＶＧだ。プレイヤーは特殊警察部隊の「S.T.A.R.S.」の一員となってこの洋館に潜入し、様々な恐怖と出逢うことになる。

「ストリートファイターⅡ」でゲームを変えたカプコンが３Ｄポリゴンの世界を変える日も、もう、間もなくやってくる！



クリス・レッドフィールド

▶元空軍のエースパイロット。身勝手な面のある問題児だが、さまざまな局面における冷静さと的確な判断力は、一目置かれている。男性キャラを選んだら、彼でプレイすることになる。

バイオハザード

●ジャンル／サバイバルホラー●メーカー／カプコン
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可



▲目的は謎を解明し、"生きて"この洋館から脱出すること。時には逃げることだって必要だ。

目的はただひとつ そう…





生き残ること。それだけだ!!



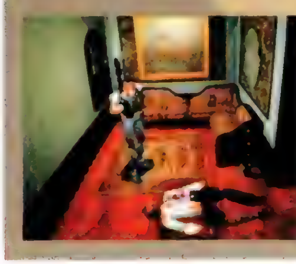
ジル・バレンタイン

◀刺激的な人生を送りたいと、部隊に志願した。明るく活発な性格で、部隊のムードメーカーとなっている。また、爆発物の扱いに関しては天才的で、仲間には非常に頼りにされている。女性キャラでプレイする場合、彼女を操作することになる。

状況に応じて変化するアングルが緊張感を増す!!

このゲームでは、状況に応じてカメラアングルが変化する。これはプレイヤーが変更することは不可能だが、その場その場で非常に効果的な見せかたをしてくれるのだ。あの角を曲がると……？　この扉の向こうは……？　どんな場面でも、必ずプレイヤーをドキドキさせてくれるのだ。







◀▲こんな風に、場面に応じて視点が変化する。だからといってゲーム性が損なわれるようなことはいっさいない。ここは気持ち良く（？）恐怖を味わおう。

  ※画面は開発中のものです。

ナムコマージャン
スパローガーデン

●ジャンル／TBL
●メーカー／ナムコ
●発売日／96年1月1日
●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（ブロック数未定）
●多人数プレイ／未定

本物の麻雀のような臨場感がグッド！

「鉄拳」、「エースコンバット」などでお馴染みのナムコから今度は麻雀ゲームが登場。この「スパローガーデン」の最大の特徴は何と言っても、究極とも言えるＣＯＭの思考ルーチンだ！　登場するキャラクターたちに限りなく本物の人間に近い思考を持たせていて、今までの麻雀ゲームにありがちだった「いかさまくさい」麻雀を一切行わないようにしているのだ。さらに各キャラクターは、鳴きを得意にする者、混一系の役に走りがちな者など、１人１人の性格が実にしっかりと設定されていて、まるで本当の麻雀をしていかのるように、相手との駆け引きを楽しむことができる。これはすごいぞ！



▲ゲームモードは全部で３つ。特に「トレーニングモード」は初心者にはぴったりなのだ。



▶牌をツモる音、捨てる音なども実にリアルに再現していて臨場感たっぷりだ。



▲これは「マッチモード」の対局相手の選択画面。最後の１人は誰を選ぼうかな？



◀ゲームのオープニングにはナムコの御家芸、とも言えるＣＧデモムービーが流れるのだ。必見だぞ。

卒業～クロスワールド

●ジャンル／AVG●メーカー／ハーティロビン・ソフィックス
●発売日／96年春予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

『卒業』がAVGで登場だ！

手紙のやり取りで進行する読者参加型の連載小説であるＰＢＭ。（プレイ・バイ・メイル）そこで展開されている「卒業～クロスワールド」が、ＡＶＧとなってＰＳに登場する！　そしてなんと今回は、プレイヤーは教師ではなく１人の高校生になるのだ。『Ｉ』、『II』のキャラクターたちと、キミはいったいどんなストーリーを展開して行くのだろうか？　また深夜にはラジオ番組が放送されているので、興味のある人はぜひ聞いてみよう。オリジナルキャラクターの２人も登場してるのだ。

▶この２人がＰＳ版のオリジナルキャラクターだ。右が西川真樹、左が横山めぐみで、２人とも３年生。キミはいったいどちらの女の子が好みかな？





▲ラジオは毎週火曜の深夜 0:30 からＴＢＳラジオで放送中。詳しくは、206Ｐで紹介しているぞ。

戦闘国家

●ジャンル／SLG●メーカー／SCE・ソリトンソフトウェア
●発売日／冬予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（3ブロック）●多人数プレイ／可

現代戦をよりリアルに再現！

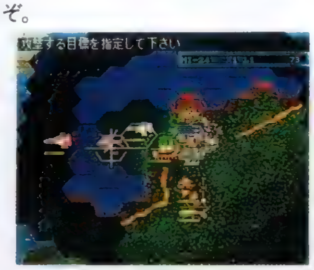
現代兵器戦をリアルに再現したＳＬＧ、それが『戦闘国家』だ！　登場する兵器は、戦闘機、早期警戒機、空母、潜水艦など多種多彩で、その性能を緻密なデータによって忠実に再現している。しかもその数は米国製、ロシア製あわせて何と約 100 種類！　思わず兵器マニアをもうならせるラインナップなのだ。さらに「行動力システム」、「迎撃システム」という２つの新システムにより、今までのＳＬＧよりもリアルな戦闘を楽しむことができるようになっているぞ。



◀戦闘の結果はポリゴンを使った３Ｄグラフィックで見ることができるのだ！



▶登場する兵器はすべてポリゴンでリアルに再現されて、いつでも見れる。



▲ヒット・アンド・アウェイや連続攻撃などをすることも可能。熱い戦いが繰り広げられるのだ。

ヒロイン・ドリーム

●ジャンル／育成SLG●メーカー／マップジャパン
●発売日／96年春予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック！

ついに待ちに待っていた画面写真が公開された！　まあ、また開発途中なんだけど、それでも充分期待できる出来に仕上がっているぞ。それに今回はプレイヤーのライバルとなるディレクターも登場！　舞木静にもライバルがいるし、複雑な人間関係が展開されるのだろうか？（アッキー）

静の将来を決めるのはキミだ!!

HEROINE DREAM

芸能界に憧れる女の子をプレイヤーが影から助け「ヒロイン」へと成長させるちょっと新しい育成ＳＬＧ、それがこの「ヒロイン・ドリーム」だ！　プレイヤーは超大手の芸能プロダクションと契約して「ヒロイン」という名の付けられたプロジェクトの中枢を担っている。このプロジェクトは、歌手、映画、舞台、モデル等、一流芸能スターを育成することだった。そしてプレイヤーはディレクターとして、５人の「ヒロイン」候補生の１人である舞木静を育て上げなければならないのだ。ただし、プレイヤーは自分の正体を舞木静に明かすことができないので、正体を隠して（どうやら変装するらしい）会うことしかできない。この今までの育成ＳＬＧにはなかった新しい要素が、『ヒロイン・ドリーム』の大きな魅力となっているぞ！



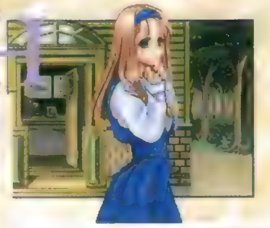
…イベントも豊富だぞ!!…

この「ヒロイン・ドリーム」の魅力はプレイヤーが舞木静に正体を明かせないという設定だけでなくイベントにもある。まだ詳細は不明だが、かなりの数のイベントが入る予定なので期待して待とう！

学園内にて？

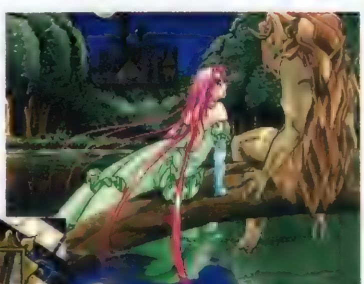






◀▲どうやらこれらは学園内でのイベントシーンらしい。ということは自分は正体がばれないように変装しているのだろうか？

お仕事



▶これは仕事のイベントで、ミュージカル「美女と野獣」に出演しているところだ。静の熱唱に観客の目はくぎづけ!?



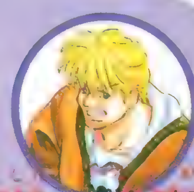
◀同じく仕事のイベントシーン。こちらは演劇「真夏の夜の夢」に出演しているところだ。ピーターパンのような活発な衣装が静には良く似合っているね。ちなみにどちらの仕事もオーディションを受けて合格しないとできない。

プレイヤーのライバルも登場!?

舞木静に４人のライバルがいるということは当然、ディレクターも４人いることになる。つまりプレイヤーにもライバルがいるのだ。いったい彼らがどんなふうに関わってくるのか今から楽しみだ！



元見演信



名渡画帝



鈴無響子



秋夜楓

フローティンググランナー

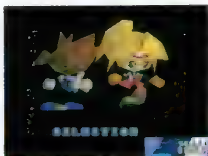
●ジャンル／ポリゴン3Dアクション●メーカー／エクシング
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

光のクリスタルを取り戻せ

子供から大人まで誰でも安心して楽しめる３Ｄアクションゲーム、それがこの『フローティングランナー』だ。舞台となるのはクリスタルの光に守られた「クリスタルランド」。このクリスタルは全部で６つあったが、強大な力を持つ邪悪な者「ザウラー」によって暴走してしまい、闇に染まってしまった。住人たちは光の力を蓄えた「光の泉」に逃げ延びたが、このままでは長くは持ちそうにない。プレイヤーはこの闇に染まった６つのクリスタルを清め、「クリスタルランド」に平和を取り戻すのだ！



▲武器には誘導弾、爆弾などがあり、使用回数が決まっているぞ。



◀キャラは男の子と女の子のどちらかを選べる。



▶ダッシュや側転など、多彩なアクションが魅力だ。

Break Thru! ブレイクスルー

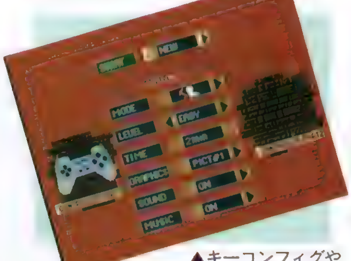
●ジャンル／パズル●メーカー／翔泳社
●発売日／11月17日●価格／¥6,800
●対応周辺機器／マウス、メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2人)

ちょっと変わったPZG登場!

この「Break　Thru！」は天地左右に３個以上つながった同じ色のブロックを消し、最終的に全てのブロックを消すパズルゲームなのだが、「テトリス」に代表されるような落ちものゲームではない。なんと最初からブロックが全て積んであり、それを崩していく言ってみれば「つぶしゲー」なのだ。ルールは単純だし、操作性もラクチンで、パズルゲームが苦手だという人でも安心して楽しむことができる。もちろんレベル設定もできるから上級者でもOKたぞ。



▲一人プレイはもちろん２人対戦や２人協力プレイもできるのだ。



▲キーコンフィグやレベル設定なども自由自在なのだ。

天地を喰らう2 ～赤壁の戦い～

●ジャンル／ACT●メーカー／カプコン
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

男の移植！　激アツACT!!

アーケードで大人気を呼んだ横スクロール格闘ACTが、電撃移植決定！本宮ひろ志氏の原作コミックそのままに「漢」（中国）の時代を生きた男たちをアツく描き出したACT巨編なのだ。もちろんストリーだけでなく、アーケードで高い評価を受けたゲーム性も大きな魅力。各キャラクター毎に得意の武器を握りしめて、連続技、つかみ技、投げ技、必殺技を駆使して突き進むのだ！



ちびまる子ちゃん まる子の絵日記ワールド

●ジャンル／AVG●メーカー／タカラ
●発売日／95年12月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

抱腹絶倒！　まる子ワールド

コミック、ＴＶアニメでお馴染みの「ちびまる子ちゃん」が、なんと絵本感覚の爆笑アドベンチャーゲームとなってPSにこの冬やってくる！愉快なできごとでいっぱいのまる子の毎日が、春夏秋冬、４つの季節ごとに繰り広げられるのだ。もちろんセリフ・ナレーションはＴＶアニメの声優陣が担当していて、雰囲気はバッチリそのまま。抱腹絶倒の楽しさにキミは耐えられるか!?



松方弘樹の ワールドフィッシング

●ジャンル／ETC●メーカー／ビーピーエス
●発売日／96年1月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

大迫力の釣りゲー、ここに登場！

このゲームはタイトルからもわかるようにあの俳優の松方弘樹をメインキャラクターに起用＆完全監修によるフィッシングゲームで、豪快なカジキ釣りと、一般で人気急上昇中のブラックバス釣りの２種類の釣りを楽しむことができる。もちろん、釣り用語や道具、魚の種類やポイントなどもムービーで紹介してくれるから、釣りを知らない初心者でも楽しめるのだ！



PSソフトデータベース

現在発売中の全99タイトルを完全収録

**そろそろコタツが恋しい季節
あとミカンとPSがあれば極楽ね**

「ときめき」症候群が日本全土を席巻中！ 外の枯れ葉は散ってしまっても、プレイステーションは春一色、男たちの心は桜吹雪なのだ。この人気はどこまで加熱するのか？（総購入金額は全ソフトを１本ずつ購入した場合のものです）

94年12月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
クライム・クラッカーズ	RPG	SCE	12月3日	¥5,800
キャラ要素とゲーム性を上手く両立させている、総合的にみた水準は高い。				
TAMA	ETC	TWI	12月3日	¥5,800
シンプルでわかりやすいが、見た目ほど簡単ではない。好き嫌いが分かれる１本。				
A.IV.EVOLUTION	SLG	アートディンク	12月3日	¥7,800
「人間」が数値上の存在にすぎないのがちょっと寂しい、せめて車掌さんくらい……。				
A.IV.発売記念限定セット	SLG	アートディンク	12月3日	¥10,800
今から手に入れるのは困難。ファンの方は、運良く見かけたら即、購入すべし。				
極上パロディウスだ!DELUXE PACK	STG	コナミ	12月3日	¥5,800
元祖「パロ」のステージ２にはオリジナルの隠しステージが用意されている。				
麻雀ステーションMAZIN麻神	TBL	サンソフト	12月3日	¥5,800
対戦相手はすべてポリゴンのキャラクター、動きがリアルすぎて恐い。				
麻雀悟空　天竺	TBL	シャノアール	12月3日	¥5,800
オーソドックスな作りの麻雀ゲーム。派手めの演出に違和感を感じる人はこちら。				
熱血親子	ACT	テクノソフト	12月3日	¥6,950
PSでは数少ない横スク格闘ACT。３人のキャラが登場し、２人同時プレイが可能。				
リッジレーサー	RCG	ナムコ	12月3日	¥5,800
今なお人気の息が長いソフト、PSのレースゲームの中では最高クラスの出来。				
ツインビー対戦ぱずるだま	PZG	コナミ	12月9日	¥5,800
ハードモードをレベル３以上でノーコンティニュークリアするといいことが。				
喜国雅彦印　笑う婦警さんパチスロハンター	ETC	フォーラム	12月9日	¥6,800
漫画をそのまま取り込むという、風変わりな形でストーリー性をつけたパチスロゲーム。				
モータートゥーン・グランプリ	RCG	SCE	12月16日	¥5,400
目の前を流れていくファンタジックな景色に思わず気を取られてしまう。				
KING'S　FIELD	RPG	フロム・ソフトウェア	12月16日	¥6,300
独自の世界観を確立している３D・RPG、辛口の難易度が魅力。				
柿木将棋	TBL	アスキー	12月22日	¥7,800
自分のクセや弱点を、自分で分析するのは難しい。でもこのソフトならそれもバッチリ				
雀偵ハンターライム Special Collection Vol.1	ETC	アスミック	12月22日	¥5,800
ア・ブ・ナ・イシーンが続出。そこがまたいいんだよ、とは熱狂的なファンの弁。				
実況パワフルプロ野球'95	SPG	コナミ	12月22日	¥5,800
SFCの人気シリーズをPSに移植　選手はすべて２等身、カワイイ。				
GEO-CUBE	PZG	テクノスジャパン	12月22日	¥5,800
上からの視点が独特なパズルゲーム。隙間をうめてブロックを消していく。				
ツインゴッデス	対戦ACT	ポリグラム	12月22日	¥7,800
格闘ゲームに必須の隠し必殺技もちゃんと用意されている、決まれば気分爽快。				

95年1月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
ハイパーソリッド　闘神伝	対戦ACT	タカラ	1月1日	¥5,800
魅力的なキャラクターも人気の秘密、特に、女性キャラに対する支持は激高。				
コズミックレース〜for the locked up planet	RCG	ネオレックス	1月20日	¥6,800
ヘリやロボット、果ては正体不明の生物(?)まで、いろんな乗り物が登場する。				
キリーク・ザ・ブラッド	STG-ADV	SME	1月27日	¥5,800
戦いのテクニックだけではクリアできない、ヒントを集めてマップの謎を解くのだ。				
雷電プロジェクト	STG	セイブ開発	1月27日	¥6,800
シンプルかつピュアに王道をゆく、縦シュー不朽の名作。				
MYST	AVG	ソフトバンク	1月27日	¥7,800
謎解きは難解の極みだが、必ずどこかにヒントはある。腰を落ち着けてゆっくり考えよう。				
サイバースレッド	STG	ナムコ	1月27日	¥5,800
１対１で戦う、戦略性の濃い３D・STG。11台もの個性的なマシンが登場				
SPACE GRIFFON VF-9	RPG	パンサーソフトウェア	1月27日	¥4,800
そのゲーム性の高さを知る人は少ない、不遇の秀作。安価で見つけたら即行で買い。				

95年2月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
ジグソーワールド	PZG	日本一ソフトウェア	2月3日	¥5,800
美麗グラフィックを見たいがために、知らないうちにハマってしまうパズルゲーム				

95年3月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
上海　万里の長城	PZG	SCE	3月24日	¥4,800
通常のモードも含め、４種類のパズルが楽しめる。初心者のための親切機能付き				
アイドル雀士スーチーパイLimited	TBL	ジャレコ	3月24日	¥7,800
ストーリーに登場する女の子たちと自由に対戦できるフリー対戦モードが嬉しい				
VICTORY　ZONE	ETC	SCE	3月31日	¥5,800
視点の変更、拡大・縮小は自由自在　現実のパチンコでは不可能な視点で遊べる				
宇宙生物フロポン君P!	A・PZG	アスミック	3月31日	¥5,800
不思議な卵を正方形に組めば生まれるビッグフロポンを使った攻防が熱い!				
球転界	ETC	テクノソフト	3月31日	¥6,950
魔王ボールビンを倒すため、３人の勇者が戦うピンボールゲーム				
鉄拳	対戦ACT	ナムコ	3月31日	¥5,800
PS版では登場するすべてのキャラを使用可能。全員きわめてこその達人である				
スターブレードα	STG	ナムコ	3月31日	¥5,800
マウスを使えばコントローラよりも快適にプレイできる、１度お試しあれ				

95年4月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
パチ夫くん　〜パチンコランド大冒険〜	ETC	ココナッツジャパンエンターテイメント	4月14日	¥6,800
PSのスペックを活かした新しい機能やモードが満載。ファンにはこたえられない				
金沢将棋'95	TBL	セタ	4月21日	¥7,900
手ごたえのある将棋ゲームをお求めの方に最適、玄人をもうならせる本格派				
ガンナーズヘヴン	ACT	SCE	4月28日	¥5,800
抜群の爽快感を誇る、バリバリの横スクロールアクション。凝った演出もウリ				
Jumping Flash!　アロハ男爵ファンキー大作戦	ACT	SCE	4月28日	¥5,800
清水の舞台から飛び降りる、というのはこんな感じ?　高所恐怖症の人には不向き				
MISSLAND	TBL	アルトロン	4月28日	¥5,800
一見同じに見えるグラフィックの間違いをさがすゲーム。複数でわいわいやると楽しい				
くっすんおよよ	A・PZG	エクシングエンタテインメント	4月28日	¥6,800
人気アーケードゲームの移植版。コミカルなキャラが女性ユーザーにもウケてるとか				

95年5月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
エンターテイメント雀荘　That's Pon!	TBL	翔泳社	5月12日	¥5,800
対局中に音声を使ったセリフが入り、対局を楽しく演出してくれる				
悟空伝説	対戦ACT	アルユメ	5月26日	¥5,800
倒した敵は仲間になり、プレイヤーキャラとして使えるという独特のシステムを搭載				
へべれけステーションポポイッと	PZG	サンソフト	5月26日	¥5,800
ファン待望のPS版。老若男女はばかりなく楽しめるコミカルPZG				
ニチブツマージャン女子高名人戦	TBL	日本物産	5月26日	¥5,800
タイトルにもある通り、対戦相手はすべて女子高生　しかし実力は折り紙つき				

95年6月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
ゲームの達人	TBL	サンソフト	6月9日	¥8,900
将棋、麻雀、連珠、プレイスの４つのゲームを３種類のモードで遊べる　大人向け				
Falcata〜アストラン・パードマの紋章〜	SLG	ガスト	6月23日	¥6,800
４人まで同時に遊べる、スゴロクの要素を盛り込んだ戦略SLG				
ユニバーサルバーチャパチスロ　〜必勝攻略法〜	ETC	マップジャパン	6月23日	¥6,800
７種類のパチスロ台をゲームの中に再現した実機攻略ソフト　便利な機能が充実している				
競馬最勝の法則'95	ETC	コピアシステム	6月23日	¥6,800
緻密なデータをもとに、レースの結果を予想する競馬予想ソフト。入力がかなり面倒。				

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
機動戦士ガンダム	STG	バンダイ	6月30日	¥6,800
懐かしの超人気アニメが題材の３D・STG。モビルスーツの戦いをリアルに再現。				
アークザラッド	RPG	SCE	6月30日	¥5,800
メモリカードにとっておいたデータは、もちろん後編に持ちこし可能だ。				
アクアノートの休日	SLG	アートディンク	6月30日	¥6,800
海の中を自由に散策できる海洋探索ソフト。神秘的なオブジェが多数隠されている。				
エースコンバット	STG	ナムコ	6月30日	¥5,800
実戦さながらの３Dドッグファイトの迫力にはド肝を抜かれる。操作性は秀逸。				

95年7月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
動画でパズルだ!! ワックワクー	PZG	アジェンダ	7月7日	¥5,800
立体動画を完成させるジグソーパズルゲーム。２P協力プレイや対戦プレイが可能。				
麻雀[illegible]	TBL	アスキー	7月7日	¥7,800
対戦相手に細かい個性が設定されていて、奥の深い対局を楽しめる。				
くるりんPA!	PZG	スカイ・シンク・システム	7月7日	¥3,980
斬新なルールのPZG。一発逆転性が強く、壮快感は抜群だ。				
実況パワフルプロ野球'95開幕版	SPG	コナミ	7月14日	¥5,800
'95年の新データバージョンだ。ペナントモードで、ひいきチームを優勝に導こう。				
サイバーウォー	ETC	ココナッツジャパンエンターテイメント	7月21日	¥8,800
種類のミニゲームが詰まったバラエティソフト。軽くゲームをやりたいときに重宝。				
Jリーグ 実況ウイニングイレブン	SPG	コナミ	7月21日	¥5,800
試合の状況によって視点が変化し、今までのサッカーゲームよりも高い戦略性を実現。				
KING'S FIELD II	RPG	フロム・ソフトウェア	7月21日	¥6,300
階層でエリアが区切られていた前作と違い、広いフィールドを自由に歩くことができる。				
PHILOSOMA	STG	SCE	7月28日	¥5,800
３D視点、横スクロール、縦スクロールなど、ステージによって視点が変化する。				
ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	対戦ACT	バンダイ	7月28日	¥5,800
好きなキャラを最強の戦士に育てられる、ビルドアップモードが楽しい。				
ナイトストライカー	STG	ピング	7月28日	¥6,400
アーケードでハマった人には嬉しい移植。スピードがありサクサク遊べる。				

95年8月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	カプコン	8月11日	¥4,900
お子様向けの印象だが、遊んでみれば以外にハマる。親子で楽しめる貴重なソフト。				
GROUND STROKE	SPG	エス・ピー・エス	8月11日	¥5,800
２P対戦時には、画面を上下もしくは左右に分割。個性的なシステムなのだ。				
2×3EYES ～吸精公主～	AVG	エクシングエンタテイメント	8月11日	¥7,800
２本のストーリーが楽しめるAVG。林原めぐみなど人気声優が声をあてている。				
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	対戦ACT	カプコン	8月11日	¥6,800
ゲームの感覚としては「スパⅡX」に近い。スーパーコンボもしっかり入っている。				
ツァイトガイスト	STG	タイトー	8月25日	¥6,800
宇宙を舞台に全４シーン、８ステージを戦い抜く３Dシューティングゲーム。				
ZERO DIVIDE	対戦ACT	ズーム	8月25日	¥5,800
おまけSTG「ファランクス」は、それ自体１本のソフトとして遊べる。				

95年9月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
永世名人	TBL	コナミ	9月8日	¥5,300
江戸時代の棋譜データや「予測読み」など、新鮮な魅力に満ちている。				
おーちゃんのお絵かきロジック	PZG	サンソフト	9月8日	¥4,900
気がつくと何時間も遊んでしまっていることもしばしば。パズル好きの人は絶対買い。				
BOXER'S ROAD	SPG	NEW	9月8日	¥5,800
育成シミュレーションとボクシングゲームの面白さを兼ね備えたぜいたくな１本。				
[illegible] Special Collection Vol.1	ETC	アスミック	9月15日	¥4,800
物語はいよいよ佳境に! PS版オリジナルを含む４本のストーリーを収録。				
信長の野望・覇王伝	SLG	光栄	9月15日	¥6,800
PSだからこその、この低価格! 光栄＆信長ファンお待ちかねの移植版。				
RAYMAN	ACT	UBIソフト	9月22日	¥5,800
激烈なまでの難しさを誇るコミカルACG。君は最終面をおがめるか?				
V-Tennis	SPG	トンキンハウス	9月22日	¥5,800
１人に70パターンもの動きを取り入れたという選手の動きは超リアルだ。				
メタルジャケット	SLG	ポニーキャニオン	9月22日	¥5,800
まともに戦えるようになるには相当の慣れが必要。まずは操作から。				
EXECTOR	STG	アークシステムワークス	9月22日	¥5,300
クォータートップビューとコクピットビューの２種類から視点を自由に選べる。				
対局将棋[極]	TBL	ログ	9月29日	¥6,800
これも達人向けの将棋ソフト。タイトル通り「極」なのである。				
ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	ACT	SCE	9月29日	¥5,800
キャラクターやビジュアルにアメリカンな雰囲気がただようACG。				

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
極上パロディウスだ! DELUXE PACK	STG	コナミ	9月29日	¥5,800
歌うオープニングも完全に移植されている。國府田マリ子ファンは涙を禁じえない。				
EMIT バリューセット	ETC	光栄	9月29日	¥15,800
名目は英語学習ソフトだが、ストーリーもかなりよくできている。				
キングオブボウリング	SPG	ココナッツジャパン	9月29日	¥5,800
ボールが転がる音、ピンが倒れる音など細かい部分までリアルに再現。				
Jリーグサッカープライムゴール EX	SPG	ナムコ	9月29日	¥5,800
オフサイドトラップやこまめな作戦指示を駆使すれば、緻密な戦略を練られる。				
新日本プロレスリング 闘魂烈伝	SPG	トミー	9月29日	¥5,800
メモリーカードを使えば試合の内容をセーブできる、後から自由に見ることができるぞ。				
三國志IV	SLG	光栄	9月29日	¥10,800
このクオリティでもう少し安価だったら……ゲームの出来は申し分なし。				
ユニバーサル[illegible] パチスロシミュレーター	ETC	フォーラム	9月29日	¥5,800
実際に稼働しているユニバーサル社製のパチスロ台を、詳しく解析できる。				

95年10月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
トータルエクリプス ターボ	STG	BMGビクター	10月13日	¥5,800
３DOから移植された３D・STG。メモリカードとパスワードの両方で継続プレイが可能。				
ウィザードリィVII ガーディアの宝珠	RPG	SCE	10月13日	¥5,800
強いキャラクターを作るコツは、職業の特性に合ったスキルを習得させること。				
HYPERフォーメーションサッカー	SPG	ヒューマン	10月13日	¥5,800
芝の状態や天候によってボールの軌道が変わるなど、リアルな要素が盛りだくさん。				
The 鬼退治～目指せ!二代目桃太郎～	TBL	日本一ソフトウェア	10月13日	¥5,800
昔話「桃太郎」を題材にしたスゴロクゲーム。RPGのような戦闘シーンもある。				
ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	コナミ	10月13日	¥6,800
11人の女の子たちと高校生活を過ごしつつ、意中の娘に告白されるよう頑張る恋愛SLG。				
ゲームの達人THE上海	PZG	サンソフト	10月13日	¥6,800
上海、紫禁城、龍龍の３つのゲームを１本にまとめた豪華３本立ソフト。				
ときめきメモリアル～forever with you～限定版	SLG	コナミ	10月13日	¥9,800
ソフトにマウス＆マウスパッドを同梱した初回限定バージョン。プレミア確実の超貴重品。				
豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説	対戦ACT	アトラス	10月20日	¥5,800
２段ジャンプ、８画面分のバトルステージなど、豪血寺ならではの要素もしっかり移植。				
サンダーストーム＆ロードブラスター	ACT	エクゼコ・デベロップメント	10月20日	¥5,800
懐かしの名作LDゲーム２作品をカップリングした、ゲームマニア感涙ものの１本。				
戦国サイバー 藤丸地獄変	S・RPG	SCE	10月27日	¥5,800
忍者たちを育成し、戦国の世を駆け抜けるシミュレーションRPG。個性派キャラが多数登場。				
海底大戦争	STG	エクシングエンタテイメント	10月27日	¥5,800
アイレムから出ていたアーケードゲームの移植作品。かなりクセのあるSTGだ。				
ダークシード	AVG	ギャガ・コミニュケーションズ	10月27日	¥5,800
３日間のうちに、２つの世界の謎を解くリアルタイムホラーアドベンチャー。				
卒業II ネオ・ジェネレーション	SLG	リバーヒルソフト	10月27日	¥5,800
パソコン版にはなかったイベントが追加され、いっそう楽しめるゲームになった。				
井出洋介の麻雀家族	TBL	セタ	10月27日	¥6,500
麻雀好きの家族と近所の人々を相手に、１年間続く麻雀大会を戦う。				

豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説



●対戦格闘ACT
●アトラス
●¥5,800
　忍耐ゲージ、一発奥義と新要素もたくさん。

海底大戦争



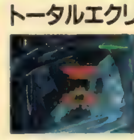
●STG
●エクシングエンタテイメント
●¥5,800
　緻密なグラフィックには、ただただア然。

卒業II ネオ・ジェネレーション



●SLG
●リバーヒルソフト
●¥5,800
　今度の５人もカワイイ女の子ばかりだぞ。

トータルエクリプス ターボ



●STG
●BMGビクター
●¥5,800
　３DO版よりも難度は低くなっているぞ。

ソフト

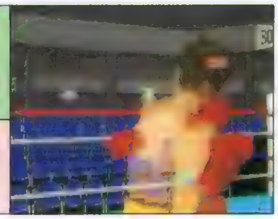
総数 **99**本　総購入金額 **627,080**円

電撃 RANKING ランキングステーション STATION

9月1日
9月30日

ソフト売り上げ COUNTDOWN20

急激に売り上げを伸ばした『BOXER'S ROAD』が1位。超ビッグタイトルの姿が見えない現在、格闘とスポーツで占められたような順位になったぞ。



順位	タイトル	データ	得点	コメント
1	BOXER'S ROAD	●ジャンル／SPG●メーカー／NEW●価格／¥5,800	3639点	現在、品切れの店が続出！ SLGとACTが見事に合体した秀作だ。
2	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	●SPG●トミー●¥5,800	2530点	レスラーの動きやBGMまで超ソックリなのだ。
3	Zero Divide	●対戦ACT●ズーム●¥5,800	1253点	やはりネコに人気集中。本編ももちろん評価大。
4	JリーグサッカープライムゴールEX	●SPG●ナムコ●¥5,800	1156点	本格派Jリーグサッカーの定番といえばコレ。
5	エースコンバット	●STG●ナムコ●¥5,800	1132点	いまだに根強い人気のドッグファイトだ。
6	メタルジャケット	●SLG●ソラン●¥5,800	1108点	通信ケーブルなしでも楽しいと評判。
7	鉄拳	●対戦ACT●ナムコ●¥5,800	1060点	現在、本体と同時に買うソフトはコレらしい。
8	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	●STG●コナミ●¥5,800	964点	早くもランクダウン。STG低迷期か？
9	アークザラッド	●S・RPG●SCE●¥5,800	915点	もうファンの目は「2」にいってるらしい。
10	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	●対戦ACT●バンダイ●¥5,800	891点	すでにレベル99を越えてる人もいるらしい。
11	リッジレーサー	●RCG●ナムコ●¥5,800	795点	
12	Jリーグ 実況ウイニングイレブン	●SPG●コナミ●¥5,800	602点	
12	信長の野望・覇王伝	●SLG●光栄●¥6,800	602点	
14	おーちゃんのお絵かきロジック	●PZG●サンソフト●¥4,900	578点	
15	機動戦士ガンダム	●ACT●バンダイ●¥6,800	554点	
16	3×3EYES ～吸精公主～	●AVG●エクシングエンタテイメント●¥7,800	530点	
17	V-TENNIS	●SPG●トンキンハウス●¥5,800	506点	
17	実況パワフルプロ野球'95開幕版	●SPG●コナミ●¥5,800	506点	
19	ツァイトガイスト	●STG●タイトー●¥6,800	482点	
20	アクアノートの休日	●ETC●アートディンク●¥6,800	433点	





※「電撃ランキングステーション」のデータは、編集部が独自に調査・集計したものです。

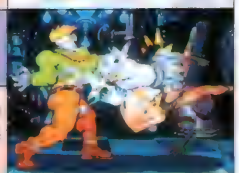
前評判 TOP20

とうとう7号連続1位の栄冠に輝いた『ときめきメモリアル』！　そして各機種で話題の『テーマパーク』もランクインだ。発売日が近づき、順位を伸ばしてきたRPG勢にも注目。増刊Rの後の順位の変動に期待したいところだ。

順位	タイトル	点数	データ	コメント
1	ときめきメモリアル ～forever with you～	4255点	●ジャンル／SLG●メーカー／コナミ●発売日／10月13日●価格／限定版:¥9,800 通常版:¥6,800	10月12日～13日の秋葉原は、人がごった返していて殺気立っていたらしい。すごい人気のソフトだ。
2	リッジレーサーレボリューション	2958点	●RCG●ナムコ●12月3日●価格未定	タイトルが発表になった途端、この順位だ。
3	ヴァンパイア ～ザ ナイト ウォリアーズ～	2076点	●対戦ACT●カプコン●冬予定●¥5,800	実は「ハンター」の方に期待が集まってるとか。
4	鉄拳2(仮)	1712点	●対戦ACT●ナムコ●96年3月予定●価格未定	基板売り上げは「ヴァーチャ2」を抜いた?!
5	プリンセスメーカー3	1557点	●SLG●SCE●未定●価格未定	画面写真続々登場。ぜひ年内に出してほしい。
6	天地無用!(仮)	1505点	●AVG●エクシングエンタテイメント●未定●価格未定	アニメは終わっちゃったけど人気は落ちず。
7	幻想水滸伝	1453点	●RPG●コナミ●12月3日予定●¥6,800	RPG1番人気はこのソフト。期待大！
7	第4次スーパーロボット大戦S	1453点	●S・RPG●バンプレスト●未定●¥6,800(予定)	声優も発表された。発売日決定が待ち遠しい。
9	ビヨンド・ザ・ビヨンド ～遥かなるカナーンへ～	1245点	●RPG●SCE●11月3日●¥5,800	人気が上がったり下がったりするのは不安だ。
10	ストリートファイターZERO	1141点	●対戦ACT●カプコン●冬予定●価格未定	予想以上に完成度は高いらしい……。
11	戦国サイバー 藤丸地獄変	1089点	●S・RPG●SCE●10月27日●¥5,800	
12	闘神伝2	1038点	●対戦ACT●タカラ●未定●¥5,800	
13	スナッチャー	986点	●AVG●コナミ●年末予定●¥5,800	
14	アークザラッド2	934点	●RPG●SCE●96年予定●価格未定	
14	豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説	934点	●対戦ACT●アトラス●10月20日●¥5,800	
14	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	934点	●SLG●リバーヒルソフト●10月27日●¥5,800	
17	ツインビーミラクル ～不思議なベルの大陸～	882点	●RPG●コナミ●96年春予定●価格未定	
18	テーマパーク	778点	●SLG●EAV●12月22日予定●¥5,800	
19	ダービースタリオンPS(仮)	726点	●SLG●アスキー●未定●価格未定	
20	ウィザードリィⅦ ガーディアの宝珠	674点	●RPG●SCE●10月13日●¥5,800	







電撃ランキングステーション ONE POINT チェック!!

もうすぐPS1周年を迎えるが、こんなにソフトラッシュが途絶えずに続いていくハードも珍しい。現在どのメーカーも「PSを代表するソフト」を創り出そうとしてるように思えるのだがどうだろう？　育成SLGは『ときめき』、格闘では「闘神伝」と「鉄拳」が筆頭に挙がっているが、他のジャンルでの動きが楽しみなところだね。

それにしても「ハーミィ～」が発売直後にもかかわらず低迷しているようだ。このへんが今後順位を微妙に変動させそうな気がする。



◀実は25位。SCEのソフトだけに、本当はもう少し上位に顔を出すという予想だった。

SCEの方針がユーザーにもたらすものとは?

直撃 ソフトメーカー質問箱 PART 7

PS販売戦略―その効果について一緒に考えてみよう

このメーカー質問箱のコーナーでは8月号、9月号と2号連続で、SCEのPS販売方針の問題をあつかってきた。その2号の中で読者からの意見を募集したところ、予想を越える反響が編集部に寄せられた。アンケートの回答はもちろん、自分なりの意見を手紙に書いてくれた読者も多く、一人一人がこの問題に強い興味を持っていることが、ヒシヒシと感じられる。中でもPSでの値引き販売と中古販売があまり見られない点は、みんなに直接影響する問題なので、かなり高い注目を集めているのが印象的だった。

そこで3回目となる今回は、中古販売についてのみんなの意見を紹介すると共に、その回答結果が何を示しているのか、SCEの見解も踏まえていっしょに考えていきたいと思う。そして、中古と値引きの意味、ユーザーに本当の益となるのは何なのか、この2つを改めて考察してみよう。



◀期待を集めるPS。SCEはこのハードで何を目指しているのか考えてみよう。

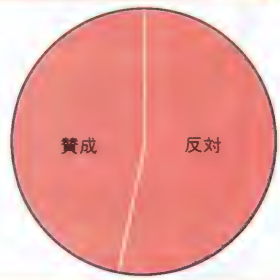
読者の回答 SCEの販売方針の支持率はどれくらいか

SCEが〝売上げを問屋が決める市場〟から〝ユーザーの人気が売上げに反映される市場〟に改良した点などには、ほぼ全員の読者から肯定的な意見が集まった。

しかし〝中古などをなくしてメーカーの益を守る→定価販売を定着させて(今まで中古に支えられた部分が大きい)販売店の益を守る→結果的にいいゲームを安く気軽に買える(ユーザーへの)益を生む〟という構想になると、あまり支持されていないようで、SCEの販売方針には半分以上のユーザーが反対の立場をとっている。

賛成派の意見では「中古の影響を知らされ、認識を改めた」「値崩れを計算する面倒さから開放される」「結果的にいい市場になると思うので」などのしっかりした理由が目立ったけれど、反対派の人は基本的に「安く買いたい」という当面の問題だけしか関心を向けていないようだ。この支持率と賛否両方の意見について、もう少し詳しく調べてみたいと思う。

特に、賛否両方の意見については、読者のみんなが答えてくれたアンケート結果をもとにして、それがマトを射ているかどうかを考えていくことにしよう。



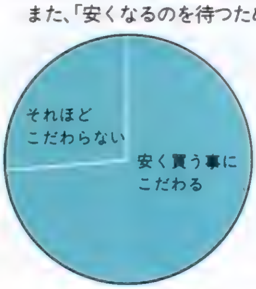
読者の回答 中古市場への認識調査の効果はどうか

ユーザーの〝安さ〟への関心はどのくらいか

円グラフは「安く買うことにこだわるか」という質問の回答結果を示している。この結果から考えると、ユーザーにすっかり根づいてしまった「値崩れや値引きをしていないのは不利益」という固定観念はかなり強固なものであると思われる。

そうなると、販売店は値引きにこだわらざるを得ず、本来の収入のメインとなるはずの新品では、利益があまりに少なくなってしまう。結果的に、PS以外のゲームソフトを対象に店を経営するには、中古に頼るしかない悪循環が生まれているのだろう。

また、「安くなるのを待つために購入を控える場合があるか」との質問には6割の読者が〝はい〟と回答した。これは編集部の予想通り、値崩れがなくなれば、もっと安定した売上げが実現する、という点を裏付けている。



中古への認識-読者の心に動きはあったのか

中古市場について今まで考えたことのある読者は少ないと思っていたけれど、6割のユーザーが一度は考えたことがあると回答している。もっとも、今回のアンケートに回答してくれた人は一般の読者よりもマニアックな層であると思われるので、編集部では実際のユーザー全体の認識率は1/4以下だろうと考えている。4号の記事を通して「改めて認識した」という読者は1割ほど増えているけれど、その後の記事で、メーカーだけではなくゲームの完成度にも中古は影響していることを報告したので、認識はさらに深まっているのではないだろうか。

今まで考えていたか



改めて考えたか



中古肯定派が大多数

中古と値引きの影響力の認識が深まっても、それらを必要と考える読者は多く、「一回クリアしたら終わりのソフトや、自分には合わなかったソフトなども、ずっと手元に置いておくのか」「駄作と傑作、またはシリーズの前作と最新作などが同価格なのは変」というもっともな意見も寄せられている。これは全体的な益を考えてガマンするしかない問題なのだけれど、それでは納得しにくいかな?

また、「手持ちソフトを売って新品の資金を作る人は多い。中古をなくすと新品の売上げは確実に落ちる」という意見も多かった。その真意については、次のページで考えてみよう。



◀グラフィックがかわいいので買ったのに、難かしすぎた。そんな、自分に合わなかったソフトを中古に売りたいと思う読者は多い。

■マメ知識:売れる本数が増えると価格が安くなるってホント?■〝ソフトメーカーは、ソフト一本が売れるごとに一定金額儲かる〟っていうシステムは理解できるよね。つまり、仮にソフト一本あたり10円儲かるとすると、20本売れれば200円、300本売れれば3000円の儲けになるワケだね。さて、ゲームソフトなどの商品は、作るまでの〝開発費/広告費/流通にかかる経費〟などの費用をメーカーが負担することになるのだ。つまり、メーカーは最低でも新作で儲けた金額から、この費用を

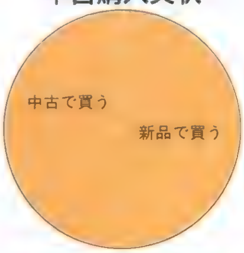
読者の回答 中古市場によるゲームへの影響を探ってみよう

中古の規模はどのくらい?

中古ソフトがどの程度利用されているのか調査したところ、下の円グラフのように3割がその対象になっていることが分かった。回答者がマニア層であることを考えると、中古の流れる数は非常に大きいことが実感できる。

また、中古の購入と売却の利用度がほぼ同じ点にも注目して欲しい。ここから考えると、中古売却の資金が新品購入を促す、つまり中古市場は新品の売上げに貢献している、という理論は正しいとは言えないのが分かる。

中古購入実状



中古売却実状



中古のもたらす影響を考える

円グラフは中古を利用しない理由のアンケート結果を示している。9月号で紹介したメーカーの中古対策の傾向と見比べると、読者が中古を利用しない動機はメーカー側でも研究されていて、一般のゲーム作りや販売方法にも影響を与えていることが実感できる。

もしかしたら、ゲームの楽しさを損なってでも中古に流れない部分を優先する、なんて場合も考えられる。〝やたら経験値稼ぎが多いＲＰＧ〞というのは誰でも記憶にあると思うけれど、それも中古対策がゲームをつまらなくした一例かも知れないね。

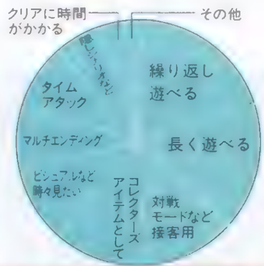
多くの読者から「中古に流れないようなおもしろいソフトを作るようにメーカーが努力すべきだ」という意見も届いているけれど、必ずしもデキが悪いから中古の影響を強く受けるソフトになるとは限らないのだ(興味のある人は9月号150ページの岩崎氏のコラムなど見てみよう)。

ゲームの価格の話に戻るけれども、中古販売の自由な市場とは、中古に流れた分だけ新品の価格を上げないとメーカーが儲からない市場と言い換えることができる。表現次第では〝中古を買っている人の安く代えた値段分は、新品を買う人が負担させられている〞ということなのだ。

さぁ、これらを知った後でも「中古が悪いというのは業界の利益だけの話」と言っていられるだろうか?



▲中古に流れやすいのはデキの悪いソフトだけではない。たとえばＲＰＧは一回クリアしたら、もうプレイしない場合が多いしね。



SCEの回答 読者の意向・これからの問題点-SCEはどう見ているのか

読者の反応をどう受けとめますか

ＰＳにおける中古市場や、値崩れが当然の新品販売を期待している読者(ユーザー)は多いけれども、ＳＣＥはその方針を歓迎していない。もちろん、これは読者を一方的に無視している訳ではなく、読者の声に耳を傾けていた上で、それなりの考えをもって結論を出しているのだ。ユーザーは様々な意見を持っていて、その全てに応えることは事実上不可能なのだから、少なくとも「意見が無視されて寂しい」なんて誤解だけはしないで欲しいと思う。

あと、現在5800円の平均価格帯についても、引き上げるなどの予定や必要は全く生じていないので安心して欲しい、ということだった。もちろん、これからもゲームによってはこの価格帯より安いソフトも出していきたい方針であるともおっしゃっていたぞ。



◀たくさんの期待作をかかえるＳＣＥ。読者の声はＳＣＥを動かすのか!?

様々な目標もあると思いますが

SCEは一般のゲーム市場を調査した時に、中古の比率の大きさに注目したようだ。レコードなどの分野でも中古や値引きは存在するけれど、ゲーム市場のように〝ソフトが新品より中古で活発に動いている〞メディアは確かにないことだろう。そこで、知的所有権の確保、つまり「ゲームを10人の人が遊んでくれたなら、作った人は基本的に10人から利益を得られる」ということを大切にしたい、と考えたのだ。現在の一般的なゲーム市場では「10人が遊んでくれても、作った人は(新品を買ってくれた)数人からしか利益を回収できない」ということになる。これでは、儲けも本来より格段に少なくなるので、いいクリエイターも集まりにくいし、次回作の開発費も圧迫されてしまう。結果的におもしろいゲームが現れにくいことにつながり、これがユーザーにとってもよいことであるはずがない…という理念なのだ。

SCEも中古がなくなるとは考えていないのだけれど、PSでは中古が極端に影響することのない市場を作りたい、そういう意味で頑張っているんだね。

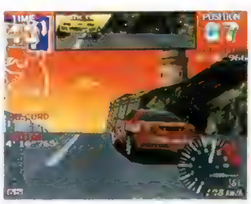
結論 SCE戦略-実際の利益と不利益を見究めると…

読者の不満は問題点となりえるか

読者の中には「ＰＳは取り寄せに長期間かかるとか、(将来的に)古いソフトが手に入らないなんてことがあるのではないか」との心配をする人もいた。

一般のゲーム機のソフトが「最初に総出荷数を見込んで、必要なだけ販売店に一回でまとめた入荷をする」のに対し、ＰＳでは「販売店からＳＣＥに注文が来たら、即座にそのソフトを製造して小刻みに入荷する」システムになっている。これは8月号でも紹介したけれど、無駄がなく対応も速いメリットがある。ＳＣＥの説明では、基本的に注文から1週間以内、長くても2週間で店頭にソフトが並ぶ体制になっているそうだ(例外的に、爆発的に人気が出た新作などでは製造が追いつかず、しばらく品薄状態が続いてしまうこともある)。

また、ＰＳソフトのタイトル数が数百を数える段階になっても、販売店からの注文には対応できる体制になっているそうだ。注文の対象が古いソフトでも全く問題ないそうなので、将来的にも全く心配はいらないということだった。



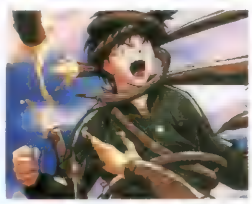
▲「リッジ」にも新バージョンが発売されるが、旧作も新作と同様に継続販売されるようだ。

長い目でユーザーの利益に注目

さて、3回に渡って扱ってみた〝ＰＳ販売事情〞に関する話題はどうだったかな? 中古や激しい値崩れは確かに「安く買える」という嬉しい一面を持っている。でも、その影で「新品では販売店が儲からない→中古の拡大」「ソフトメーカーの利益が中古に阻まれる」「その結果、ゲーム開発環境が圧迫されて、楽しいゲームが作りにくくなってしまう」「場合によってはゲームの内容にも影響が出る」などの望ましくない流れを作り出してしまう。

SCEによると、当初目指した事柄はおおむね成功して、現在のPS市場はあまり中古の影響を受けていないということだ。

「じゃあ、開発環境がよくなって、いいゲームが出ているの?」となると、残念ながら、これは目に見える類のものではないので、ハッキリとは証明できない。ただ、「そうなってくれるに違いない」と期待できるだけの論拠は、みんなにも伝わったのではないだろうか。これからも、PSからは目が離せないね。



▲初回発売数が低くなりがちなＡＶＧなども、中古の影響の少ない市場の方が発売されやすい

回収しないと損をしてしまう。そしてその残りが会社の実質的な儲けになるワケだ。分かりやすく言えば、例えば「開発などで5000円負担した。50本売れると予測した場合は、最低でも5000÷50＝100円をソフトの原価に上乗せする必要がある。あと、会社としての儲けも2000円くらいは欲しいから、さらに2000÷50＝40円上乗せが必要」…って感じで価格は算出されるのだ。〝売れる本数が増える→ソフトが安くなる〞という理屈が少しでも伝わったかな?

電撃 PSから一般情報までの早耳ニュースページ

News Station

1 『鉄拳』手作りイベント開催中



▲彼らが扮するキャラクターは三島平八、キング、ポール、ロウ、風間準の5人なのだ。

アーケードでも大人気の『鉄拳2』。ゲームセンターで1勝負しようと思って入ってみたら、『鉄拳』のコスプレしている人がいた……なんていう人はいないかな？　実はこの人たちはれっきとしたナムコの社員の方々で、独特のパフォーマンスで楽しませてくれるのだ。このコスプレ社員が出没するのは「プレイシティキャロット巣鴨店」、「プラボ赤坂店」などで、初心者には必殺技を伝授してくれたり、ゲームでも挑戦を受けて立ってくれるのだ。またゲーム大会も主催しているぞ。

2 コナミレーベル新譜最新情報



▲収録曲は「勇気ある前進」、「熱いぞ！　マグマベース」、「僕らのステキ」など全10曲。価格は3,000円（税込）だ。

大好評の「魍魎戦記MADARA 2　Sound Fantazia」に続く、斉藤ネコプロデュースの「Sound　Fantazia」シリーズ第2弾、「ツインビーPARADAISE／Sound Fantazia」が11月3日に登場！　グラディウスと並ぶGMの双璧ツインビーシリーズから厳選された曲の数々が、斉藤ネコのアレンジで華麗に蘇るぞ。今年はツインビー生誕10周年ということで、どんぶり島のアイドル、ウィンビーことパステル（椎名へきる）が歌う10thアニバーサリーソングも収録。

3 『卒業〜クロスワールド』ラジオ放送中


▲いったい新キャラ2人はどんな性格なのか？　ラジオを聞けばそのあたりがバッチリわかるぞ。

ＰＢＭ（プレイ・バイ・メイル）でも人気の『卒業〜クロスワールド』。もうＰＳへのゲーム化も決定、来春の発売に向けて開発も順調に進んでいるが、なんとゲームに先立ち、この10月10日から毎週火曜日深夜0：30よりＴＢＳラジオ（954kHZ）で番組が放送されているのだ。気になる内容は、おカルさんことカルメン藤田と、ＰＳ版に登場する新キャラクター、西川真樹、横山めぐみがパーソナリティを務めるスペシャルトーク番組！　『卒業』のキャラたちもゲストとして登場するぞ。

4 『トータルエクリプス』キャンペーン


▲最終〆切は12月10日の消印まで有効だ。まだ時間はあるから、ＳＴＧが得意でない人もがんばってみよう。

３ＤＯで話題を呼んだ３ＤＳＴＧ『トータルエクリプス』。ＰＳでは大幅にパワーアップ、『ターボ』としてこの10月13日に発売されたけど、みんな買ったかな？　発売元のＢＭＧビクターでは今、プレゼントキャンペーンを実施している。応募方法は最終・第５ステージの目的地の名前をソフトに添付されているアンケートハガキに記入して送るだけだ。正解者の中から８週連続抽選で、合計1000名に「トータルエクリプスターボ特製テレカ」が貰えるのだ。さっそく応募しよう！

5 ジュニアユースサッカー大会開催中！

Ｊリーグの人気も次第に固まってきたことからもわかるように、サッカーは日本のスポーツの中心的な存在のひとつになってきている。そして、ジュニアユース世代でもサッカー人口が急上昇しているが、９月から「高円宮杯第７回全日本ジュニアユースサッカー選手権大会」が開催されるのだ。全国の中学校のクラブとクラブチームの合わせて2000ものチームが真のジュニアユースの日本一を目指すのだ。その決勝戦（12/27）のチケットを10組（２名１組）にプレゼント！　住所・氏名・電話番号を書いた官製はがきを『東京都渋谷区代々木4-23-13-104　シティライト』宛に送ろう。〆切は12月上旬まで。

6 「ヴァーチャルナイト」開催

きたる11月23日（木）、コスプレイヤー＆ゲーマーズイベント「ヴァーチャルナイト」が大阪で開催される。イベントの内容は「コスプレダンスタイム」、「コスプレコンテスト」、「決定！　キングオブゲーマーズ」、「対決！　ゲームの鉄人」と盛りだくさん。関西に住んでいるコスプレ好き、ゲーム好きの人はぜひ参加してみてはどうかな？　ただし、時間が夜8：00〜12：00だからお子様は参加できないので注意しよう。入場券は前売りで2,000円（１ドリンク付）、当日で2,500円（１ドリンク付）だぞ。もっと詳しいことが知りたい人はＣＬＵＢ　ＱＯＯ（Tel06-649-2017）まで問い合わせてみてね。

7 『ヴァンパイアハンター』CDドラマ化

ゲームセンターでも絶大な人気を誇り、サターンにも移植されるカプコンの対戦格闘ＡＣＴ『ヴァンパイアハンター』がＣＤドラマ化され、10月21日に発売された。タイトルは『ヴァンパイアハンター外伝〜宿命の旅人ドノヴァン〜』（2,800円）。ストーリーはこのドラマＣＤ用に書き下ろされたオリジナルストーリーで、ドノヴァン、アニタの隠された過去が明らかにされるのだ。また、メインキャラクターの声優には、ドノヴァンに小杉十郎太、アニタには椎名へきるを起用、さらにジャケトにはカプコンデザインチームの最新書き下ろしのオリジナルイラストを使用するなど、ファンも納得の仕上がりだぞ。

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation 1月号は 11月30日(木)発売!!

©アストロビジョン©COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.



年末新作ラッシュの前哨戦となる次号では、発売直前『リッジ』の秘密。『闘神伝2』サンプル入手による新情報。RPGの攻略・データも充実。そして『ときめき』をより深く楽しむ!!

増刊予告
電撃プレイステーション
12月増刊号「R」が
RPGを満載して
11月15日(水)に発売!!
予価550円(税込)

COVER イラスト●まつもと泉
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

●ライター大募集!!
電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事を書けるライターを募集しています。編集部に1時間程度で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、簡単な履歴書とプレイステーションのゲームの紹介文(800字程度)と自分のセールスポイントを編集部まで送ってください。

●おたよりのあて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃プレイステーション編集部「○○」係

Staff
【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、松崎啓太郎、田島勝、鴨原千太郎、宮田公彦【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、川ロ一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、中川大明、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、田村賢之、林田あつし、白虎かなめ、桂木ケイ、渡部博之、鈴木祐子【アシスタント】下川憲一、三井一穂【デザイナー】鎌部善彦、田代浩二郎、斎藤和代、羽沢組、星谷貴子、東ちづる、アルマ、エストール、早坂志野、クスコムーチョ、安野美奈子、エイジア【写真】林久平、林克典、分部辰浩、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン

電撃PlayStation12月号
1995年12月1日発行 第1巻第7号通巻7号

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222　(広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業)03-3294-1130
■印刷所　図書印刷株式会社

GAME INDEX
50音順


WARP

You
get
them
open

WARP PRESENTS
Interactive Movie
PLAY STATION
1996 SUMMER

WARP INC.
ITOX BLD. 1-9-7, EBISU, SHIBUYA-KU, TOKYO 150, JAPAN
PHONE:03 3444 0290

W A R P.

電撃PlayStation 1995 12月号
1995年12月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻第7号通巻7号 発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130／営業

数千年の灯 VOL.1

貴方がこの島に流れ着くと、先ずこの灯台が見えるだろう。灯台は数千年もの遥か昔に「風の王」と呼ばれた大陸の支配者「ハーバインIII世」によって造られたと伝わっている。

ハーバインIII世は貴方の居るこのメラナット島に己れの城を築こうと考え、炎の魔力を持つ魔術師「ツェデック」、全てを知る占い師「メリル」と多くの人夫、兵を連れ島に渡ったのである。

この島に城を築く為には、多くの資材を大陸から運ぶ必要があった。しかし、貴方も感ずるように昼夜を問わず暗に包まれた当時の島には標となるものが何も無い。つまり、大陸からの舟が無事に島に着く為には灯台が必要不可欠だったのである。

西海岸に灯台が建設されると、ハーバインIII世はツェデックに命じて灯台に永遠の炎を灯させた。資材を運ぶ王の舟は順調に大陸から島に着き、築城の準備は整った。

城の建設が始まると、ツェデックはある野心を抱き始めたと言われている。彼は主人であるハーバインIII世を亡き者とし、彼に代って王に成ろうと企て始めた。ツェデックは島の奥に「火の魔宮」を造り、中に彼の力の象徴でもある"火のクリスタル"と彼の剣"フレイムソード"を隠匿した。

しかし、ツェデックの野望も島の魔物の襲来によって、城と共に無に帰してしまったようである。

貴方の目前に見える灯台の炎は、ハーバインIII世とツェデックが滅んでからも絶える事なく今でもヴェルド海を照し続けている。


Flame sword




Fire crystal

ハーバインIII世と共に島渡したもう一人の占い師「メリル」は、すぐに王の築城に反対意見し、魔物の多い洞穴の奥に追放されてしまった。その後の生死は定かではないが、数千年を経た今もこの島の何処かに現れるとダークエルフの商人達から聞く事がある。何故、数千年を経た今も彼女はここに現れるのか、彼女は不死なのか、その事はまた後ほど述べるとしよう。

定価490円(本体価格476円)

T1006391120494

雑誌 06391-12